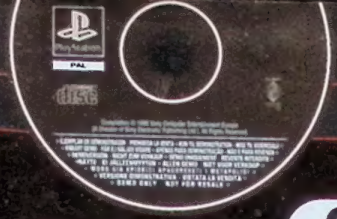


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

POPULOUS, KKND, PUMA STREET SOCCER, GRANSTREAM SAGA, LIVE WIRE, APE ESCAPE

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 18

V-RALLY 2
FÖRSTA PROVTUREN

MATRIX-TÄVLING
BJUD ALLA POLARNA PÅ BIOVISNING

ALLT OM SPELET OCH FILMEN

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

CROC 2
URBAN CAOS
APE ESCAPE
CRASH TEAM RACING
NFS ROAD CHALLENGE
MARVEL VS STREET FIGHTER

TIDSAM 0740-06 06
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 6 • 1999

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

SINGLE

COUPLE

ORGY

PSX and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

THE ORIGINAL MULTITAP

Med multitappen kan du dela spelupplevelsen med dina vänner. Ni kan spela upp till 4 personer samtidigt!

DUAL SHOCK CONTROLLER

MAD CATZ STEERING WHEEL

G-CON 45

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

PlayStation

Inledning

På månadens CD

Månadens CD-skiva drar passande nog igång med ett spel som handlar om alltings början. Sedan fortsätter den elektroniska repertoiren med en brokig blandning av olika spelstilar, för att till sist avslutas med en kort inblick i ett av nittiotalets roligaste plattformsspel. Roligt från början till slut, alltså.

POPULOUS: THE BEGINNING — Spelbar
Bullfrogs klassiska strategispel har utökats med naturmagi och blivit ännu roligare.

KKND: KROSSFIRE — Spelbar
Ännu ett spel där du kan skicka dina små digitala trupper ovetande in i döden.

PUMA STREET SOCCER — Spelbar
Snygga fotbollsdojor och snygga finter så det räcker och blir över.

GRANSTREAM SAGA — Spelbar
Sonys senaste mäktiga RPG har äntligen hamnat på vår CD-skiva i spelbar form.

LIVE WIRE — Spelbar
Nej, det är inte bandet Wire som spelar live, utan ett nytt pusselspel.

JUDGE JULE'S MUSIC — Spelbar
Judge Dredds musikaliske kompis rockar loss med psykedeliska fraktaler och tunga beats.

YAROZE POKER SIM — Spelbar
Spela skjortan av din PlayStation med detta hemlagade kortspel.

CARMAGEDDON — Video
Detta är videosnutten som körskolan inte vill att du ska se.

APE ESCAPE — Video
Sonys apor glider in på ett bananskal i PlayStation-världen och ställer till med oreda som du måste reda ut.

Den som har någon som helst erfarenhet av TV-spelsbranschen vet att releasedatum är något av det mest opålitliga som finns. Denna månad har vi fått ett tydligt exempel på det, vilket tyvärr ställt till det för PlayStation-Magasinet 18.

I sista sekunden beslöt man sig på LucasArts nämligen för att flytta fram det svenska releasedatumet för spelet *Star Wars: The Phantom Menace* till augusti i år. Därför kommer den utlovade recensionen inte förrän i ett senare nummer av tidningen. Men som de flesta redan vet är filmen redan släppt på flera ställen i världen och därför har Svenska PlayStation-Magasinet åtminstone fått lov att publicera en sex sidor lång artikel som börjar på sidan 20 och som handlar om *Star Wars: Det Mörka Hotet*. Jag hoppas att den artikeln, tillsammans med allt annat i tidningen ska ge er en god stunds intressant PlayStation-läsning.

För övrigt vill jag passa på att tacka Cyrax, Solid Snake och alla er som läst Svenska PlayStation-Magasinet under mina tretton månader som redaktör för tidningen. För nu säger jag som David Bowie; "Sometimes I feel the need to move on", stänger av min PlayStation och lämnar plats åt en ny förmåga.

Tack för mig!

Mikael Weichbrodt

Redaktör

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB,
11286 Stockholm, tel: 08-6172380,
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Welchbrodt**
Layout: **Anna Clason, Petter Sjölund, Erik Nilsson** och **Lena Laurén**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Pidde Andersson
Fredrik Claesson
Johannes Holmertz
Petter Sjölund

Engelsk redaktion

Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicky McClure, Lam Tang, Milford Coppock, Pete Wilton, Keith Stewart, James Price, Steve Bradley, Simon Middleweek, Dan Mayers, Andrea Toal, Martin Burton, Justin Scobie, Catherine Lane-Simms, Dave Golder, Steve Merrett, Dean Evans, Kieron Gillen, Keith Stuart, Jonathan Pugh, Ursula Morgan, James Blackwell och Nicolas Di Costanzo

Produktion

Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: **08-692 29 00** Fax: **08-653 50 00**
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Tidningens innehåll är ©1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.

ISSN 1403-4336

Future Publishing

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1998. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga TS

Crash Team Racing

Bugs Bunny: Lost In Time

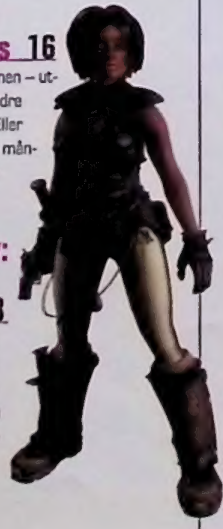
Speed Freaks

LOADING

Crash Team Racing 14
Och plötsligt dundrar en bekant pungråtta fram ur buskarna och ut på gatan... visst är det lille Crash, bendikuten, som fått sitt eget racingspel.

Urban Chaos 16
Senaste Lara-klonen – utgiven av inga mindre än Eidos själva. Eller har *Urban Chaos* månne något nytt att bjuda på?

Bugs Bunny: Lost in Time 18
Irriterande kanin med talfel är tillbaka för att, förhoppningsvis, roa unga PlayStation-fantaster.



SMYGTITTAR

Speed Freaks 26
Missfoster på rad! Läs och se hur Sonys superdeformerade kart-racingspel artar sig.

V-Rally 2 28
Det bästa rallyspelet som någonsin gjorts? Ja, vid alla heliga bönpallar!

Ape Escape 30
Tid: framtiden. Lägesrapport: apor med tidsmaskiner håller på att ta över världen. Uppdrag: tag dem resolut i hampan och sätt dem i bur!

Omega Boost 32
Gran Turismo-teamet tar en rymdtripp.

Evil Zone 33
Behandskad näve möter väntande ansikte. Smask!

NBA Pro '99 34
NBA: In The Zone 3, kunde det hetat.

Bomberman Fantasy Racing 35
Leken med sprängmedel har blivit för enahanda – så Bomberman ser ingen annan råd än att ge sig ut på vägarna för att roa sig.

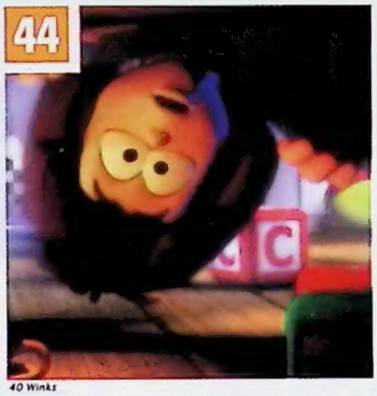
Legend of Kartia 36
Kan ett land som heter Rebus vara annat än fyllt av gåtor? Vi kollar in ett nytt RPG av folket bakom *Vandal Hearts*.

Omega Boost

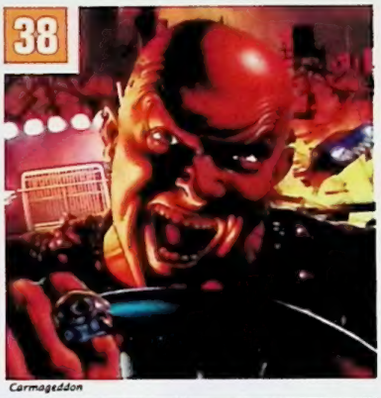
V-Rally 2

Ape Escape

Evil Zone



40 Winks



Carmageddon

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

GTA: London 1969

NFS Road Challenge

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

SPECIAL

Star Wars – Episode I: The Phantom Menace 20
Massor om Den Där Filmen som med all sannolikhet är årtusendets i särklass viktigaste kulturella händelse.

Carmageddon 38
Vi kryper under skinnet (motorhuven?!) på den blodiga benknäckarracern som många velat bannlysa.

40 Winks 44
Beavis och Butt-Head, Kalle och Hobbe, Humle och Dumle... till räckan av klassiska radarpar ställer sig nu Ruff och Tumble.

SPELTEST

GTA: London 1969 50
Det här spelet är ungefär som *GTA* – fast i London, och år 1969, om ni fethajar.

Croc 2 52
Söt-Göte himself är tillbaka med nya festliga sprätt.

Puma Street Soccer 55
Du kommer att dra på munnen – fast knappast av spelglädje.

NFS Road Challenge 56
Need For Speed nafsar *R4* i hasorna.

Rampage 2 58
Med en 80-talskänsla lika härlig som att lyssna på Alphaville... ett blandat nöje, alltså.

Wing Over 2 59
Flyg, fula filygsmulatorsuppföljare, flyg!

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 60
Anna är här för att stanna.

Hard Edge 62
Ett *Resident Evil* med gullig grafik.

Sports Car GT 63
Frontalkrock på första rakan.

Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter 64
Äntligen – Hulken och Cyclops i kamp mot Ryu.

Pro 18 World Tour Golf 66
Bra nog att locka dig från den verkliga greenen.

Big Air 67
Snöbrädespel som är en riktig luftpastej.

Asterix 68
Det är 1999 och kvalitetstänkandet har nått hela PlayStationvärlden – utom en liten fransk speltillverkare som envist kämpar emot...

Guardian's Crusade 69
Ett RPG mest för kidsen.

Yo Yo's Puzzle Park 70
En park full med pyssel för den pusselsugna.

VARJE MÅNAD

Loading Intro 6
Tredje varvet för *Wipeout... Metal Gear Solid* och *Tekken 3* i uppdaterade deluxeversioner... *Resident Evil 3*... och andra heta nyheter från PlayStation-världen.

Orientexpressen 10
Ännu en uppföljare till *Resident Evil* avtäckt i Tokyo – denna gång i historisk miljö!

Aktuella Releaser 11

Tävling 37
Vinn en visning av *Matrix* – åt dig själv och en hel biosalong full med dina närmaste vänner.

Brev 48

Tips 72
Fegisar kallar det fusk. Vi kallar det tips.

Månadens CD 74
Populous, Puma och poker. Allt på en skiva.

Nästa nummer 79

LOADING 5% COMPLETE

WIP3OUT: TREDJE GÅNGEN GILLT

PSYGNOSIS HAR SLICKAT SÅREN OCH ÄR TILLBAKA MED NYA RACINGTITLAR

***Wipe3out 3* utlovar samma vanvettiga hastigheter som *WipEout 2097* men ser mycket, mycket snyggare ut. Spelet tillhörde dragplåstren på E3.**

Det du ser till vänster är de absolut första bilderna från *Wip3out 3*, ett spel som inte bara är en repris av den första riktigt framgångsrika titeln till PlayStation, utan också en revansch för brittiska spelpionjärerna Psygnosis, som brottats med svåra problem på sistone.

Det ursprungliga *Wipeout*, som släpptes tillsammans med PlayStation i England 1995, lyckades locka en helt ny publik med sin speciella design – huvudsakligen klubbkids som inte kunde se skillnad på en joypad och sina fötter.

Det är ett marknadsföringsknep som har återanvänts oräkneliga gånger sen dess. Varenda racer efter *Wipeout* har kommit med en egen soundtrack-CD,

UNDER MOTORHUVEN...

ALLA INSLAGEN I WIP3OUT 3

- Högupplöst grafik i hela spelet
- Delad skärm för två spelare
- Helt nya farkoster
- Tre nya lag – förutom de fem från *WipEout 2097*
- Åtta nya högteknologiska banor
- Nytt erfarenhetssystem skräddarsyr spelet för nybörjare såväl som experter
- Analog kontroll och Dual Shock-stöd
- Sju nya vapen – plus fem favoriter från *WipEout 2097*
- Stöd för annan viktig extrautrustning (ej angivet än)
- Nya turnerings-, utmanings- och dödsmatch-varianter.
- Ny musik, med Sasha som producent
- Coola merchandisingprylar formgivna av Designer's Republic

Nytt på musiksidan i *Wipe3out 3* är Sasha som producent. Sasha har tillfört en mer sammansatt musikstil.

trång t-shirt och formgiven väska. Det första spelet fick också en uppföljare – *WipEout 2097* – som egentligen inte tillförde särskilt mycket nytt.

Men nu har Wipeout äntligen fått en värdig uppföljare i form av *Wip3out 3*, som verkligen skiljer sig från mängden. Först och främst består *W3* helt och hållet av högupplöst grafik (bara den gör att man vill slänga gamla *Wipeout* i soptunnan).

Men smakar det så kostar det, och vi har ju tidigare sett hur extra pixlar är hämmande för PlayStations prestanda. Lyckligtvis ser en helt ny 3D-spelmotor till att saker och ting rör på sig – både mjukt och snabbt. Den andra större förbättringen gäller spel med delad skärm (även om länkat spel fortfarande utgör ett frågetecken). Nya banor och lag ingår, och sju ännu så länge topphemliga vapen ökar på arsenalen till totalt 12. Som väntat kommer Dual-Shock-pad att härska obehindrat på kontrollsidan, och ett stort utbud av spellägen – från en mot alla till en mot en och sista blodsdroppen – garanterar spelets livslängd. En sak som inte glömts bort är musiken. Istället för att bara betala för ett gäng världsartister har man anlitat en egen producent i form av Sasha. Sasha har satt ihop en jämnare, mer progressiv mix och producerat egna låtar, men även samarbetat med en rad internationellt kända gäster.

Wip3out premiärvisades på E3. Mer därifrån nästa månad.

ROLLCAGE REDAN TILLBAKA

EXTREM VERSION RULLAR IN PÅ BANAN

Trots att uppståndelsen knappt har lagt sig efter det första spelet i serien är en uppföljare till utmärkta *Rollcage* från Psygnosis redan på gång.

Mängder av förbättringar utlovas, inte minst en ny kamerafunktion, som istället för att spinna runt med en kraschad bil hela tiden håller sig inriktad på banan framför dig. På så sätt går det lättare att orientera sig och snabbare att komma tillbaka i loppet. Den nya friktionskontrollen håller bilarna i styr för nybörjare och – kanske knasigast av allt – en del bilar har ett slags styrraketer som styr hur de beter sig i luften, vilket gör hopp mindre slumpartade.

Den bil vi tittade på flög upp i luften, och just som den skulle börja spinna bortom all kontroll, fick den plötsligt miniraketer som avfyrades försiktigt så att bilen kunde landa på alla fyra utan missöden.

Hur det såg ut? Helt otroligt! Mer fakta kommer nästa månad i vårt stora reportage från E3.

Exklusivt! Tidiga bilder från *Rollcage Extreme*... som föreställer underwattensbanor på gång! Mer i nästa nummer.

AVSPARK FÖR *FIFA 2000* I NOVEMBER

EA GÖR SIG REDO ATT DRIBBLA SIG IN PÅ JULENS ÖNSKELISTOR

Fotbollssäsongen pågår för fullt, och det börjar bli dags att ta på sig fotbollsdojorna och värma upp för... jajamen, *FIFA 2000* från Electronic Arts. Avsparken blir i november.

Med tanke på företagets rykte om att ständigt kunna förnya sig, så tar ni väl nästan för givet att EA har något nytt inslag att fresta med. Med de enklaste justeringar får de spelet att flyta ännu bättre och bli mer instinktivt.

Den självklara uppgiften varje år är att uppdatera alla lag, och med över 15 ligor från hela världen representerade är det inget man gör på en kafferast. I *FIFA 2000* medföljer integrerade säsonger, vilket på begriplig svenska betyder att ligamatcherna och cupmatcherna spelas exakt när de faller sig under säsongen, och inte separat. Precis som i verkligheten. Om ditt lag kommer att lida av överansträngning efter tre matcher på fem dar återstår att se.

Än så länge får ni nöja er med skärmdumpar från PC-versionen.

Du kommer också att tvingas kvala, och kanske utstå pinsamheten att trilla ned en division.

Förutom de 40 legendariska lands- och ligalagen, så lovar EA att ta med de bästa tio lagen genom tiderna. (Törs man hoppas på Sverige 1994?) Vad spelbarheten beträffar så utlovas mer kroppskontakt än i föregående upplagor. Hårda nickdueller, tacklingar och mycket knuffande i fasta positioner (som frisparkar) är att vänta. Hittills är det lite tunnsått med fakta på gräsmattan, men det kommer mer i PSM framöver.

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Studio 33 tar över F1-licensen

En ny utvecklare tar över F1-licensen efter att Visual Science misslyckats kapitalt med *F1 '98*. Nya i stallet på *F1 '99* är Studio 33, som tidigare gjort Newman Haas Racing. Studio 33 lovar att förbättra *F1 '98* rejält med en hoper nya inslag.

Alla stallen och alla banorna finns med, men för första gången även *samtliga* förare i Formel 1-cirkusen. Jacques Villeneuve har till exempel aldrig varit med i något spel förut. Mer varierade krascher, mer realistiska datorförare och mer verklighetstrogna starter står också på menyn.

Längre fram kommer *Destruction Derby 3*, med "knäppa" banor och bilar som går att bygga om.

Dansrevolution på japanska mattor

Dance Dance Revolution har visat sig vara en stor hit i arkadhallarna i Japan. Så stor att den nu släpps för PlayStation.

Tätt i hälarna kommer en kontrollmatta till spelet. Den är ett Twister-liknande hjälpmedel som ska locka folk till akrobatiska krumbukter och brottningslekar i vardagsrummet. Ett annat hjälpmedel består av en vibrationsstoppare, så att inte grannarna blir arga och ringer störningsjouren.

Dance Dance Revolution ska tydligen vara extremt skrattframkallande, och går särskilt hem hos damerna har vi hört. För tillfället finns inga planer på en release i Europa.

Spara säker vänsterskruv

Mer från EA på fotbollsfronten. Förutom *FIFA 2000* planerar EA att släppa *FA Premier League STARS* tidigt i höst.

"STARS" i titeln syftar på en speciell bonus efter varje spelad match. Om du spelat särskilt bra, ökar du din skicklighet som försvarare, krutet i dina täfjuttar och så vidare. Dina förbättrade talanger kan sedan sparas på minneskort.

LOADING 17% COMPLETE

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Taktiska finesser i *UEFA Striker*

UEFA Striker är en lite annorlunda fotbollstitel från Infogrames. Den har utvecklats av Rage Software och lånar friskt ur tränarnas taktiska handbok. Men det är inte bara det som skiljer *UEFA Striker* från *FIFA* och *ISS Brigade*. Just nu slipar man på ett svårbemästrat men mycket avancerat kontrollsystem, som låter en utföra diverse taktiska finesser.

Som lök på laxen får man 51 lag, 44 europeiska klubbar plus ett unikt "tränarcertifikats-läge" som gör spelet mer och mer avancerat allt eftersom. Till detta kommer hyperrealistisk motion-capture (det finns faktiskt spelare som skadade sig på riktigt när man gjorde det här spelet).

PC-mask gräver sig in i PlayStation

Äntligen kommer *Worms Armageddon* till PlayStation. Efter att spelet gjort sitt segertåg över världen på PC när det alias vår favoritkonsol i juli.

Deckarnötter att knäcka

Agetec arbetar på deckartiteln *Echo Night*. Det hela börjar 1937, när huvudpersonen Richard Osmond får en nyckel till sin gamle fars hus. 50 olika föremål, 40 karaktärer och över 50 olika pussel är det som ska locka gåtknäckarna.

Wu-Tang Clan i beat 'em up-tagen

Rapparna i Wu-Tang Clan är föremål för en ny Activision-titel. *Wu-Tang: Shaolin Style* är titeln på detta beat 'em up som bör släppas runt jul. RZA, Method Man, Raekwon och naturligtvis Ol' Dirty Bastard ska göra tillvaron osäker med diverse specialvapen och attacker. Method Man kommer dragandes med en slägga. RZA har två sylvassa klingor. Inspectah Deck visar långfingret (?!) medan Dirty svingar gamla whiskyflaskor...

TEKKEN TAGGAR UPP

NAMCO SLÄPPER *TEKKEN*-VERSION FÖR LAGSPELARE

Det luktar brottarbralla... Namco filar på nästa avsnitt i den mäktiga *Tekken*-serien. Det är inte precis *Tekken 4*, utan snarare *Tekken 3.5* och tar formen av tag teams (ett slags tvåmannalagsspel) av alla tiders spexigaste sportspektakel – amerikansk wrestling.

Förvänta dig inte att se de vanliga föredettingarna och fläskbergen flåsa runt ringen. Däremot kan du se minst 20 av de grymmaste grabbarna från *Tekken* göra upp i ett seriöst slagsmål av den hårdare skolan. Alla karaktärerna från *Tekken 3*, och *Tekken 2*-tuffingar som Jun, Baek och Ganryu kommer att göra upp.

En beta-version av arkadspelet, kallat *Tekken Tag Tournament*, har redan installerats i en av Namcos Wonder Parks i Kalifornien.

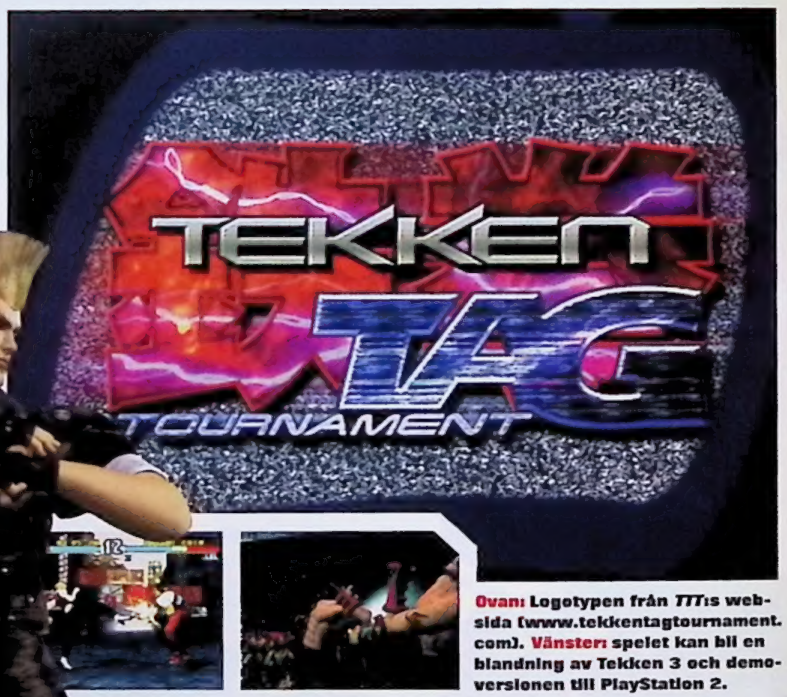
Hur spelar man då, undrar ni? Enkelt. Välj två karaktärer i början av matchen och tryck på en speciell femte knapp för att få din lagkamrat att byta av dig under spelets gång. En idé som låter särskilt kul är att man tydligen ska kunna byta av varandra mitt under en slagserie.

Med lite träning ska man kunna få den nye killen att komma inflygande och avsluta slagkombinationen där den påbörjades. För att inte göra det här inslaget alltför förödande, planerar Namco att minska den skada man får från slagserier i luften och från kast.

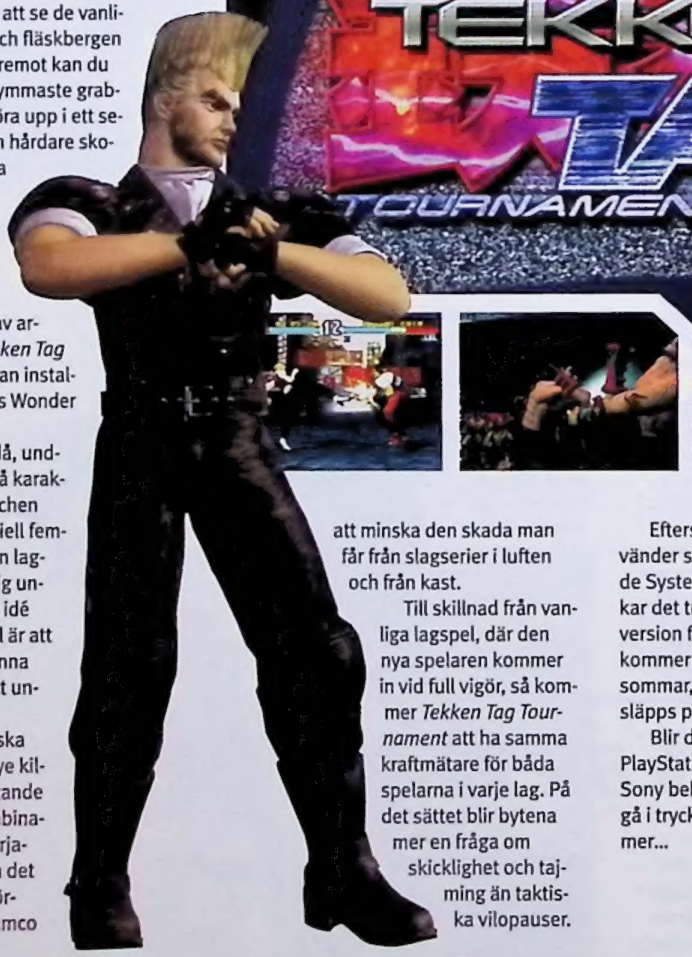
Till skillnad från vanliga lagspel, där den nya spelaren kommer in vid full vigör, så kommer *Tekken Tag Tournament* att ha samma kraftmätare för båda spelarna i varje lag. På det sättet blir bytena mer en fråga om skicklighet och tajming än taktiska vilopauser.

Eftersom *Tekken Tag Tournament* använder sig av samma PlayStation-baserade System 12-teknologi som *Tekken 3*, verkar det troligt att vi får se en PlayStation-version före årets slut. Arkadversionen kommer till spelhallarna i Europa i sommar, och ryktet går att den släpps på konsol i december.

Blir det PlayStation 1 eller PlayStation 2? Tyvärr kunde inte Sony bekräfta ryktet när vi skulle gå i tryck, så vi återkommer...



Ovan: Logotypen från *TTT*:s websida (www.tekkentagtournament.com). Vänster: spelet kan bli en blandning av Tekken 3 och demoversionen till PlayStation 2.



I *OMIKRON* KAN DU ALDRIG DÖ

3D-ÄVENTYRET SOM ÄR RENA REINKARNATIONEN

Om vi ber dig nämna ett 3D-äventyr som oparmattan med alla konkurrenter så tänker du förmodligen på *Tomb Raider* eller *Metal Gear*. Men snart får de sällskap av en uppstickare från Eidos – *Omikron: The Nomad Soul*. Utvecklarna heter Quantic Dream. Lite på samma sätt som i *Legacy of Kain* blir du i *Omikron* först kastad ur sängen och sedan förflyttad till en annan själ. Sedan är du dömd att vandra i en stad full av underliga, alternativa dimensioner.

Målet är att försöka ta sig ut ur Dodge City. Som i alla stora äventyrsspel ligger vikten lika mycket på utforskningar, samtal med dem du möter och upptäckter som på strider. Du har full frihet att gå vart du vill i staden. Du kan knalla in på närmaste hotell och ta en öl och en hamburgare medan svävarfordon passerar utanför, i jakt efter illegala invandrare. Såna som du, till exempel.

Hur kommer du då undan? Det är hemligt än så länge, men vi är säkra på att det har något att göra med virtuell reinkarnation. Varje gång du dör så sugs din själ in i nästa varelse som nuddar liket. Det innebär att du aldrig kan dö , men tänk om din nästa kropp blir en sköldpadda?

***MGS: Integral* är mer inriktat på träning än föregångaren och riktar sig bara till de verkliga fansen.**

ORMEN ÖMSAR SKINN

KONAMI SLÄPPER SPECIALVERSION AV *METAL GEAR SOLID*

Alla vet hur framgångsrikt Metal Gear Solid var, men ingen väntade sig en uppföljare så snart.

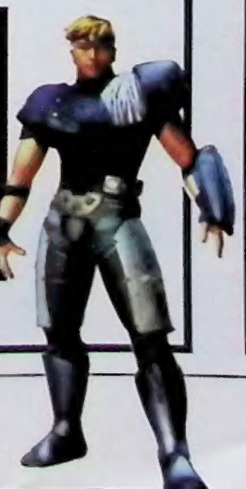
Vilket kanske beror på att det egenligen inte är *MGS 2*, utan en specialutgåva om tre skivor som lystrar till namnet *Metal Gear Solid: Integral*.

Två av skivorna består av den amerikanska originalversionen, men det är den tredje som har rört om i ormboet. Den kallas The Integral Disc, och gör det möjligt för den som vill att spela *MGS* i subjektivt perspektiv (samma synvinkel som i *Quake*), i fem olika svårighetsgrader.

Om man kopplar på det nya, slumpmässiga vaktalternativet får man dessutom ett spel som är annorlunda varenda gång man spelar, ett värdefullt inslag som förlänger spelets hållbarhet avsevärt. Dessutom får man hela trehundra träningsnivåer, i virtual reality. Om du tar dig igenom allihop får du tillgång till hemliga nivåer och nya vinklingar på den genomgripande storyn. Vad sägs t ex om att spela vissa sektioner som den röda ninjan eller Meryl? PocketStation är nu snubblande nära sitt utgivningsdatum, och det sägs att denna nya version av *MGS* är kompatibel med den. Problemet är att ingen vet riktigt hur... Solid Snake i en danssimulator? Nej, vi har hört att det ska bli ett ovanligt spel som har något med Foxdye-viruset att göra, men vad?

Om du har lust att lära dig japanska, så har du även möjlighet att slå på japanska bildtexter. Det kräver förstås en enorm språkförståelse för att klara av, och din vokabulär kommer att begränsas till diskussioner om dubbelspel, onda syskon och färgen på Meryls trosor.

Spelet släpps i Japan i juli. Törs vi hoppas på att det kommer hit i december?



Själavandring. För att kunna ta dig hem igen i *Omikron: The Nomad Soul* måste du samarbeta med din nya miljö genom att köra, rida, skjuta och prata med varenda levande själ i sikte.

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Regissör funnen till *Tomb Raider*

Även om det fortfarande är en gåta vem som kommer att spela Lara Croft i bioversionen av *Tomb Raider*, så har Paramount åtminstone hittat en regissör till spektaklet. Mannen i fråga heter Stephen Herek och har tidigare bland annat gjort *Critters*, *De tre musketörerna* och *Mighty Ducks*. Hmmm...

Vad värre är, manuset är skrivet av ingen mindre än Steven E De Souza, som tidigare gjort sig skyldig till såna våldsamma övergrepp som *Judge Dredd*, *Familjen Flinta* och *Höken är lös*. Huga!

Ej *Dungeon Keeper* till PlayStation

Tyvärr ser det ut som vi inte får se någon PlayStation-version av Dungeon Keeper. Bullfrog är alldeles för upptagna med den nya uppföljaren . Till PC. Stryk skulle de ha.

Electronic Arts på krigsstigen

Warpath: Jurassic Park är ett beat 'em up som utspelas i förhistorisk tid. Slagskämparan består av 10 dinosaurier, däribland en tyrannosaurus och en triceratops. I spelet ingår 14 världar och ett dinosurieinstitut där man kan lära sig allt om sina små älsklingsödlor. Läckert!

Slå av football-spelarnas hjälmar

Tillhör du dem som inte kan få nog av amerikansk fotboll kanske du ska hålla utkik efter *Blitz 2000* från Midway. Spelet skryter med fem olika arenor och det fascinerande inslaget att spelarnas hjälmar kan slås av ingår. Praktiskt!

Fällan slår igen för andra gången

Kagero Deception 2 är på gång från Tecmo. Det tilldrar sig i en 3D-miljö och handlar om att använda olika fällor.

LOADING 29% COMPLETE

ORIENT EXPRESSEN

36 ON 136 OE プレイステーション。

SIDORNA FÖR DIG SOM VILL HA REDA PÅ DE SENASTE NYHETERNA FRÅN TV-SPELENS HEMLAND FÖRE NÅGON ANNAN

Samma spelmotor, samma koncept, samma utvecklingsteam – men med ninjor, och i det historiska Japan.

ETT FORNTIDA *RESIDENT EVIL*

Capcom slog på stort i mitten av april, när man med buller och bång kungjorde *Onimusha* – en kommande uppföljare till *Resident Evil*.

Bland annat bjöd man på konsert: New Japan Philharmonic Orchestra hade slagit sig samman med en rad traktörer av traditionella japanska instrument för ett pampigt uruppförande av temamusiken från *Onimusha*. Scenen på Tokyo International Forum bågnade betänkligt under tyngden av de sammanlagt 202 musikerna, nästan lika många som de inbjudna gästerna.

"Onimusha" betyder ungefär "Djävulskrigare". Spelet upprepar *Bio Hazard*-seriens typiska bakgrundstexturer och obligatoriska slutbossar. Den stora skillnaden den här gången är den historiska miljön.

Historien utspelar sig under Sangoku-eran för några hundra år sedan, och Capcom har kryddat spelet med allehanda kvasihistoriska föremål och företeelser. Exempelvis tar huvudpersonen itu med sina demoniska fiender medelst svärd i stället för skjutvapen, och det förekommer magiska krafter.

Effekterna som PSM fick chans att ta en titt på såg oerhört detaljerade ut. Bara en del av en nivå visades upp, men vi noterade att bakgrunderna var bättre än de i *Resident Evil 2* och att laddningstiderna när dörrar öppnades i spelet tycktes hyfsade.

Huvudpersonen i *Onimusha* heter Akechi Samanosuke. Han baseras utseendemässigt på skådespelaren Kaneshiro Takeshi, en i Japan välkänd (åtminstone påstår Capcom det, vad vet vi!) TV-aktör. Kändisen själv fanns på plats på scenen för att kommentera spelet och berätta om sin kärlek till TV-spel i allmänhet och – föga överraskande – *Resident Evil* i synnerhet.

Trots att vi nu kastar oss bakåt i tiden, till ninjor och magi, är det meningen att *Onimusha* ska uppfattas som ett slags uppföljare till *Resident Evil*-spelen. Mer uppgifter följer i kommande nummer. En sak är redan nu säker: med *Dino Crisis*, *Last Escape* och nu detta spel på G, går alla monsterdiggare en härligt osäker framtid till mötes!

De japanska filharmonikerna jammade loss i en lång version av temat från kommande *Resident Evil*-uppföljaren *Onimusha*. Och vokalisten till höger lade ner allt han hade av känsla och lite till.

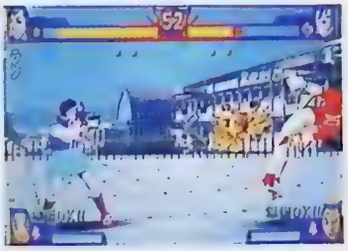
BATALJER PÅ BRITTISK LANDSBYGD

Wales 1898. På ett slott med det inte så jätte-gaeliskt klingande namnet Meneton bor en zigenarflicka vid namn Koudelka och två leffar som heter James och Edward. Spelet kan börja för *Koudelka*, det nya rollspelet från SNK, som frestar med strider i 3D och massor av FMV-sekvenser.

Utvecklarna SNK är ett gäng utbrytare som lämnade Square för att bilda sitt eget företag i mars. Stridssystemet i *Koudelka* påminner mycket om det i *Final Fantasy VII* – SNK-teamet arbetade även med *Shokagi* och *Seiken Densetu 1* och *2* när det begav sig.

Förvänta er mer spänning än blod. PSM har också hört att spelet är extremt detaljrikt, med bland annat läpprörelser som synkats till talet. Vilket i sig torde ställa till problem när *Koudelka* ska översättas till engelska, eller vad tror ni?

Wales år 1898 – kanske en utmärkt fond för ett fantasyspel...



***Rival Schools 2:* pröva inte de här rörelserna på skolgårdarna, ungar!**

MER VÅLD I SKOLMILJÖ

Arkadspelet *Rival School* blev en lyckad PlayStation-konvertering. Så lyckad att Capcom nu har beslutat sig för att utveckla uppföljaren direkt till konsolen. Konceptet kommer inte att ändras, men *Rival School 2* kommer att ges ut som en dubbel-CD tillsammans med ett antal minispel som utvecklats enkom för PocketStation.

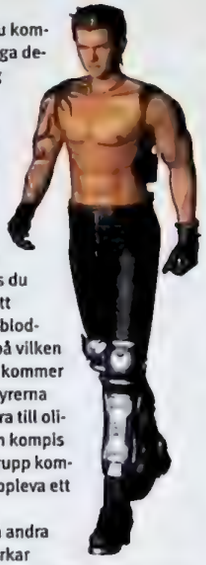
Fickspelen kommer att bestå av godbitar såsom sportträning, Quiz-avdelning och den läskigaste av alla japanska favoritgenrer – danssimulator. Du kommer också att få tillfälle att slå dig lös med lite shopping, så att du kan köpa delar som hjälper dig att bygga egna spelkaraktärer. Utöver detta kommer det att finnas 35 olika specialattacker, fyra olika skolor att välja på, möjligheten att byta kön, ansikte och figur på din karaktär, ställa in karaktärens AI. Du kan spara inställningarna på din PocketStation, stoppa dem i fickan och ta med dem.

Ett synnerligen elegant och påhittigt sätt att utnyttja den lille PocketStation-san, tycker vi på PSM.

ONDSKANS MÅNGA ANSIKTEN

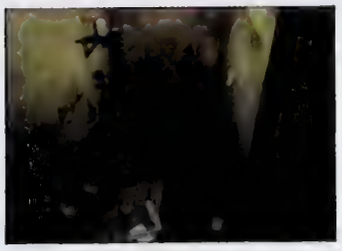
Count-Down Vampires, som kommer från Bandai i slutet av året, tycks vara inriktat på exportmarknaden redan från start. Varför? Tja, spelet har engelsk textremsa redan i arbetsversionen, och det ser också väldigt o-japanskt ut.

Ett intressant inslag är att två kameravinklar alltid finns tillgängliga för spelarna under spelets gång. Utnyttjar du inte båda vyerna, kommer du inte heller att klara nivåerna eftersom du kommer att missa viktiga detaljer runt omkring dig.



Count-Down Vampires kommer att innehålla över 100 FMV-scener och femton minuter dataanimationer. I början av spelet anmodas du uppge inte bara ditt namn, utan också blodgrupp! Beroende på vilken blodgrupp du har, kommer de hungriga vampyrerna du möter att mutera till olika varelser. Och en kompis med annan blodgrupp kommer alltså att få uppleva ett annat spel.

Det finns också andra faktorer som påverkar spelet och gör det till en föränderlig upplevelse. Monstren blir exempelvis svagare respektive starkare beroende på vilken fas månen står i, och det finns ett rejält bestiarium att slåss mot: 30 olika monster, 30 olika vampyrer och fem olika huvudkaraktärer. Bäva!



***Count-Down Vampires:* inlåst av vampyrer i snickerboa, eller?**

KARATESPEL AV KLASSISK KALIBER

Två skolor inom stridskonsten står mot varandra, och köerna till de japanska vårdcentralerna bara växer...

De mer traditionella Kyokushin Aikoka känner sig lite åsidosatta efter det att deras rivaler inom Seidokaikan ställde sig bakom *K-1 Grand Prix* på PlayStation. Nu har dock Bandai beslutat sig för att ställa upp på traditionell japansk stridskonst och man har baserat sommarens stora beat 'em up-släpp *Ichigeki* på Aikoka-skolan.

Ditt mål är att utveckla din karaktär till karatemästare. Karaktärerna baseras på välkända kämpar från verkligheten, som världsmannen Francisco Alves Fello och Kazumi Hajime. Bandai säger att karaktärernas motion capture har utvecklats i nära samarbete med förebilderna, allt i syfte att fånga deras stilar så verklighetstroget som möjligt. Grafiken är ren och enkel, och resultatet är ett snabbt spel i den rena Kyokushin Aikoka-tradtitionen.

***Ichigeki:* hjärtats, hjärnans, fotens och fistens enhet.**

När du har valt en karaktär ska du först träna honom i grundläggande tekniker och specialtekniker. Därefter är det dags för mästerskap. Fett med staplar och faktarutor gör att du kan hålla koll inte bara på din karaktärs hälsa och fysik, utan också jämföra se hur väl du lyckats träna honom. Spelaren får möjlighet att lägga upp olika typer av taktik. Med en del träning i ryggen kommer det exempelvis att gå att fokusera sina attacker på vissa kroppsdelar så att benen knäcks.

Som brukligt nuförtiden kommer det också att gå att ladda ner karaktären till din PocketStation – där får du dock sparra mot vilda djur i stället för mot människor.

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Vi har svaren. (□ = Platinum-release)

MAJ

- Bomberman Fantasy Race
- Diver's Dream
- FIFA: Road to World Cup '98□
- Final Fantasy VII□
- Gran Turismo□
- Poy Poy 2
- R-Type Delta
- Street Fighter Alpha 3
- Trap Runner

JUNI

- Anna Kournikova's Smash Court Tennis
- Attack of the Saucerman
- Blaze & Blade
- Bloody Roar 2
- Bugs Bunny: Lost in Time
- Carmageddon
- Castrol Honda Superbike WC
- Colin McRae Rally□
- Cmnd. & Conquer: Red Alert□
- Extreme 500
- Kagero Deception 2
- NHL Pro 99
- Omega Boost
- V-Rally 2
- VR Baseball 2000 Edition
- WWF Attitude

JULI

- Ape Escape
- Capcom Generations
- Croc 2
- Dark Messiah
- Driver
- Player Manager 98–99
- Quake II
- RC Stunt Copter
- Syphon Filter

DENGEKI PlayStation TOPPLISTOR

FRÅN 8 TILL 21 MARS

TOPP 10 - FÖRSÄLJNING

1. Final Fantasy Collection (Square)
2. Densha De Go! 2 (Taito)
3. Umjammer Lammy (SCEI)
4. Final Fantasy VIII (Square)
5. Chocobo Racing (Square)
6. Silent Hill (Konami)
7. Gallop Racer 3 (Tecmo)
8. Monster Farm 2 (Tecmo)
9. Colin McRae Rally (Spike)
10. G1 Jockey (Koei)

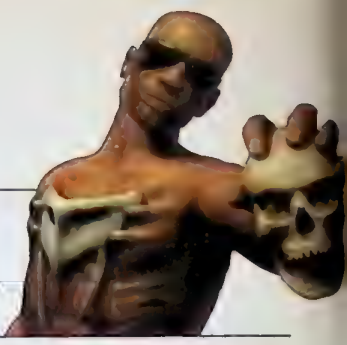
TOPP 10 - MEST EFTERLÄNGTADE

1. Saga Frontier 2 (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. To Heart (Aquaplus)
4. Tokyo Majin (Kemco Axe Entertainment)
5. Devil Summoner Soul Hackers (Atlus)

TOPP 5 - LÄSARNAS FAVORITER

1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Final Fantasy VII (Square)
3. Densou Suikoden II (Konami)
4. Tales of Phantasia (Namco)
5. Xenogears (Square)

LOADING 40% COMPLETE



Pssst!

Nyheter och tyckten i PlayStation-världen

Gamla godingar eller gammal skåpmat?

Det ser ut som om någon inte kan hålla tassarna borta från spelkyrkogården. Den här gången heter gravplundrarna Hasbro, som släpper hela 11 omarbetade versioner på såna gamla Namco-klassiker som *Galaga, Galaxians, Pole Position* och *Pac-Man*.

Från Atari har man grävt upp såna gamla lik som *Centipede, Missile Command, Pong, Breakout* och *Tempest*. Först ut från bårhuset blir en 3D-version av *Centipede*, ett av de mest stressframkallande spelen genom tiderna. Krälande bataljoner av spindlar, svampkastande flugor och giftskorpioner gör det till en dröm för folk med kliande avtryckarfingrar. Kommer till julhandeln.

Litteratur för Resident-fansen

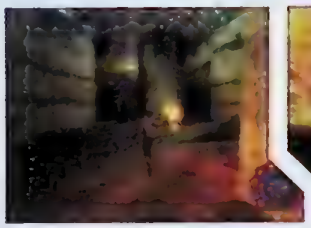
Medan ni väntar på uppföljarna till *Resident Evil* kanske ni ska ta en tilt på de senaste *Resident Evil*-böckerna. "City of The Dead" är romanversionen av *Resident Evil 2*, medan "Underworld" är en originalhistoria med Umbrella, S.T.A.R.S. och hinkvis med slem och gegga i huvudrollerna.

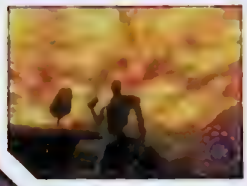
Böckerna finns på engelska och är utgivna av Pocket Books.

HÄXDOKTORN HÅLLER MASKEN

ACCLAIM KÖR MED VANDÖD VOODOO I *SHADOWMAN*

Inpyrd med grym grafik à la *Seven*, och smaksatt med förlamande fasor och klaustrofobiska kusligheter, hemsöker det suggestiva *Shadowman* PlayStation i september.





***Shadowman* kryllar av suggestiva miljöer.**

Spelet är den första digitala versionen av en tecknad anti-hjälte från förlaget Valiant. Utomlands har denne besynnerlige figur redan en hängiven läsekrets tack vare sina vuxna, vandöda voodoo-sagor.

Spelet har en enkel och rak början men blir sedan alltmer komplicerat, mycket tack vare de många alternativa vägarna spelets huvudperson (Mike Leroi, en litteraturstuderande som blivit lejd mördare) kan bestämma sig för att gå. När "skuggmasken" med våld placeras i Mikes bröstkorg av voodoohäxan Nettie, får han uppdraget att förhindra att de döda återuppstår... Genom att leta reda på olika objekt, från uråldriga voodootexter till gärningsmannaprofiler över seriemördare, tar sig Mike gradvis igenom spelet.

Men sen kryper det fram att Mike lever i Liveside (vår verklighet) medan hans alter ego, Shadowman, befinner sig i Deadside (den plats vi hamnar på när vi kilar vidare). Shadowman erbjuder alltså spelaren två olika världar att utforska, samt två helt olika karaktärer att komma underfund med. Färden går bland annat till Louisianas träsk och ett milshögt torn som går under namnet Sinnessjukhuset.

Acclaim bygger spelet på sin 3D-spelmotor VISTA, ett redskap som är kraftfullt nog att låta spelaren se ända bort till horisonten och färdas så långt ögat kan se.

I september får vi se om Acclaim håller allt de lovar.

FÄRSKUPPGRÄVDA ZOMBIER I *RESIDENT EVIL 3*

CAPCOM SÄTTER SPADEN I JORDEN OCH LETAR VANDÖDA TILL *LAST ESCAPE*

Om du tyckte att *Resident Evil 2* lämnade en del lösa trådar kommer du att gilla *The Last Escape*. Här får du reda på vad som hände Leon och Claire.

Efter att ha mulat Jill och Chris, löpt över till Dreamcast för att göra *Resident Evil: Codename Veronica* och kokat ihop *Dino Crisis* som ett slags plåster på såren, tillkännager Capcom plötsligt att det faktiskt *blir* ännu ett *Resident Evil* till PlayStation.

Den tjusiga titeln är *Resident Evil 3: The Last Escape* (den ursprungliga titeln var Resident Evil: Nemesis), och denna tredje upplaga är lite som Gudfadern 2 – den utspelar sig både 24 timmar före och 24 timmar efter *Resident Evil 2*. Vad hände egentligen i Racoon City innan Leon dök upp? Och kommer verkligen Claire och han undan med livet i behåll? Det ser ut som om *Resident Evil 2* bara var halva storyn...

Att Leon och Claire återvänder kommer nog att glädja de fans som blev besvikna när Jill och Chris lades på is efter det första spelet (förutom att de dök upp igen i *Director's Cut*-versionen).

Envisa rykten talar om en fnurra på tråden i romansen mellan huvudpersonerna.

Även om detaljerna är vaga, så tyder rapporter från bårhuset på att *The Last Escape* är intensivare, blodigare, tuffare (Capcom inriktar sig tydligen på de skickligaste spelarna) och har polygon-bakgrunder precis som *Dino Crisis*.

Låter det lovande? Dessutom ryktas det om en *The Last Escape*-demo på just *Dino Crisis*-skivan. Alla ska vi köttets väg gå!

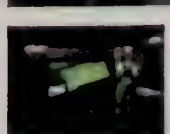
Releasedatum är satt till våren 2000. Se även Orientexpressen för nyheter om *Onimusha* – samma upplägg och spelmotor som *Resident Evil*, fast förlagt bland ninjor och monster i det forna Japan...

ÄT BLY, DIN FJÄLLIGA FEJA!

TIDIGA SCENER FRÅN *DINO CRISIS*

Voilà: ännu fler bilder från *Dino Crisis*, tagna från en topphemlig videokassett som vi fått låna...

Scener med rasande raptorer som blir skjutna i småbitar av spelets hjältinna: Regina. Hon blir också jagad av en Tyrannosaurus som slår sig igenom väggar och fönster, sugen på människokött. Ryktet gör gällande att det medföljer en *The Last Escape*-demo till *Dino Crisis* när det släpps i vinter. Jaaa!



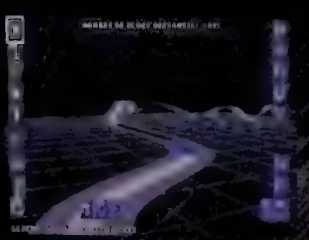
IMAGINE INTERACTIVITY

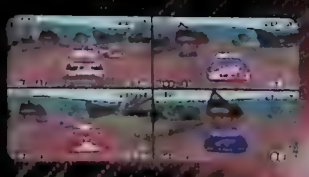
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Infogrames® oerhört framgångsrika rally-spel i en utgåva med massor av nyheter. Här rivstartar motorsport-spelen in i framtiden en gång för alla!

V-Rally 2 speedar verkligen upp rallygenren med en helt fantastisk spelkänsla och grafik. 92 olika tävlingsbanor, varierande terräng, omväxlande väderförhållanden och tre olika spellägen: Championship, Arcade och Race the Clock.
Plus multiplayer-läge för upp till fyra spelare.

V-Rally 2 är marknadens mest omfattande rallyspel och innehåller, utöver alla banor och bilar, t ex en rallyskola där spelaren får lära sig rallyns tekniker från grunden. Om inte det är nog kan du även mycket enkelt skapa egna banor och spara dem till minnes-kortet och utmana dina vänner eller dig själv.





"Vi är nu säkra på att V-Rally 2 kommer att bli ett av de mest enastående bilspelen under 1999. Yep, utomordentligt bra!"
- PLAYSTATION POWER

"ABOUT TO BECOME THE BENCHMARK BY WHICH OTHER RACERS ARE JUDGED."
- PLAYSTATION MAGAZINE

© Infogrames Multimedia 1999 © Eden Studios 1999

LOADING 45% COMPLETE

[1-6] Som du ser utspelar sig *Crash Team Racing* på flera olika platser och underlag. Vi kommer att publicera bilder på hur det ser ut när man spelar flera samtidigt i kommande nummer.

CRASH TEAM RACING

Nu är allas vår Bandicoot tillbaka. Den här gången kommer han på fyra hjul.

PROFILEN

Jason Rubin

- **Titel:** Chef för Naughty Dog Inc.
- **Arbetsbeskrivning:** Jag leder firman och var förste animatör på *Crash 2*
- **Spelhistorik:** *Crash 1*, *Crash 2*, *Way Of The Warrior* (ett källerjobb på 80 000 dollar), *Rings Of Power* (ett Megadrive-spel) plus *Keef The Thief*, *Dreamzone* och *Sib Crazed* för Apple/Amiga (En del av er kanske också har hört talas om ett litet spel som heter *Crash Bandicoot 3*... – Reds anm)
- **Favoritspel:** *Doom*, tidiga *Ultima*, *Mario 3*, *Sonic*, *Donkey Kong Country*, *Zelda*, *Ghouls & Ghosts*, *Shinobi*...

Speltyp: Kart-simulator
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Naughty Dog Inc
Släpps: Vintern 1999

PSM är stolta över att få visa er de första bilderna på *Crash Team Racing*. Det är Naughty Dogs senaste mästerverk i spelserien med vår lurvige hjälte Crash Bandicoot i huvudrollen. *Crash Team Racing* är ett mycket snyggt kart-spel och kommer med all säkerhet att vinna över de andra som finns. Hur lyckas Naughty Dog egentligen? Vi låter chefen Jason Rubin svara på våra frågor...

Kan du beskriva *Crash Team Racing* med 100 ord?
Vårt mål var att kombinera kart-genren med den spänning som finns i motocross-spel. *Crash Team Racing* är mer realistiskt än de tidigare spelen i genren och koncentrerar sig mer på spelvärde och tävling. Det handlar om gruppspel. Man kan spela ensam, men också både två, tre och fyra stycken samtidigt. Vi tror också att vi gjort en av de vassaste 3D-motorna någonsin. Och givetvis är hela *Crash*-familjen med i spelet.

Innebär *Crash Team Racing* att man kör motorcykel som i *Crash 3*?
Inte alls. Motorn har skrivits speciellt för det här spelet. Vi har inte återanvänt någon kod alls. Faktum är att *Crash Team Racing* påbörjades av Danny Chan och Greg Omi redan i maj 1998. Alltså tre månader innan motorcykelnivåerna blev en del av *Crash Bandicoot: Warped*.

Kommer man att känna igen några från de övriga *Crash*-spelen?
Alla från de andra *Crash*-spelen finns med. Från Crash och Coco till Isbjörnen och tigerungarna. Det finns också nya fiender, som Tiny och Dingodile och gamla fiender, som Papu Papu och Ripper Roo. Alla finns med på något hörn.

Är det här spelet som kommer att besegra *Mario Kart*?
Vi gillar alla de andra spelen som finns och *Crash Team Racing* är ett sätt att visa hur mycket vi gillar genren. Men för mig är det storleken som gör *Crash Team Racing* till vad det är. Men som alltid är det spelarna som avgör.

Finns det några humoristiska minispel?
Nej, det finns det inte, absolut inga humorbaserade undervattens-krigsspel.

Finns det några nya saker som skiljer *Crash Team Racing* från mängden?
Det finns åtskilliga. Till exempel så finns det ett nytt glidsystem som gör det möjligt för spelaren att öka

[1-6] Det är lite tecknad film, lite *Speed Freaks* och lite motocross. En salig blandning, kort sagt. Mer i nästa nummer? Ja då.

sin hastighet tre gånger i varje kurva. Och så finns det möjlighet att få mer fart genom att vara kvar länge i luften efter varje hopp. Det innebär att du kan kombinera de två turboeffekterna. En spelare kan åka igenom kurvan, glida på rätt sätt och ha tillräckligt med fart för att hoppa i en och en halv sekund och därigenom få tillräckligt med fart för att få en ny turboeffekt vid nästa hopp. Och utan att glida på rätt sätt har du kanske inte tillräckligt med fart för att få turboeffekten från de två hoppen. Ju bättre spelaren blir desto bättre blir tiden. Och det finns bara en vinnare. Spelet har också unika power-ups, möjlighet att uppgradera bilen och en äventyrsdel av spelet som kommer hålla de som vill spela ensamma sysselsatta ett bra tag.

Vad är det som kommer att få spelarna att försöka en gång till?
Bättre hopp, bättre tider, snyggare svängar, längre glidningar, upptäcka en genväg och att besegra dina vänner.

Vilka spel har teamet gjort tidigare?
De flesta programmerarna är nya på Naughty Dog. Danny Chan, Gavin James, Greg Tavares och Scott Patterson har jobbat med i nämnd ordning *Gex 3D: Enter The Gecko*, *Wild 9*, Segas arkadavdelning och Midways Arkadavdelning. Greg Omi, den andre som kodat CTR, har skrivit motorn och vatteneffekterna, z-buffrarna och sådant till de två senaste *Crash*-spelen. Dan Arey och Evan Wells, som gjort *Gex 2*, *Crash 2* och *Crash 3*, ligger bakom utformningen. Och de väl beprövade medarbetarna på Naughty Dogs grafikavdelning har jobbat med den.

Finns det något i spelet som är helt nytt?
Förutom de nya sakerna som jag berättat om så har vi en helt ny teknik i motorn. Till exempel så sträcks inte bakgrundspolygonerna ut och delar inte heller på sig mellan bak- och förgrund. Faktum är att det finns många vyer som inte är dimmiga, ingen gouraud i fjärran, inga detaljer som försvinner eller förstärks. Det här är den första riktiga 3D-motorn till PlayStation.

Hur kommer det att fungera med styrkors, analog kontroll och mus? Kommer det att finnas stöd för PocketStation?
Crash Team Racing kommer att stödja DualShock. Och vi kommer också att stödja PocketStation. Den analoga kontrollen kan användas för att styra och man kan välja om man vill använda den andra spaken för att gasa. Men eftersom vi inte testat klart spelet ännu kan jag inte bli för detaljerad eftersom det kan ändras.

Blir det här sista *Crash*-spelet till PlayStation?
Vi tycker att vi genom att göra *Crash 1*, *2* och *3* har fått ut mer och mer av PlayStation. Och efter *Crash 3* fanns det bara ett sätt att få ut ännu mer och det var att skriva en ny motor. Vi ville också byta genre, inte bara för att vi kände att vi gjort så mycket det gick av plattformsspel utan också för att Kart-genren är en av våra favoriter. När *Crash Team Racing* är färdigt kommer det att bli samma fråga igen: "Kan vi få ut mer av *Crash* och PlayStation?" Och det känns svårare för varje gång.

Kommer det *Crash*-spel till PlayStation 2?
Jag har hört att den är bakåtkompatibel. Jag kommer att spela *Crash Team Racing* flera gånger om.

Berätta en hemlighet om spelet du inte berättat för någon annan.
PSM är den första tidningen som får reda på att spelet finns. Men det skriver du väl inte?

[1-2] Oh, spänningen på en rak väg.

[1] Scener som denna gör jämförelser med *Tomb Raider* oundvikliga. [2] Magstarka slagsmål är en välkommen tempoväxling. [3] Trots att hon är omringad får alla rejält med prygel av D'arci. [4-5] Animerade bakgrunder (som bilarna här) spelar en viktig roll för stämningen.

URBAN CHAOS

Mucky Foot sprider anarki och kaos i 3D-äventyrsvärlden.

PROFILEN

Fin McGechie

Titel: Formgivare på *Urban Chaos* och något slags chef för Mucky Foot

Arbetsbeskrivning: Lite av varje för ögonblicket, från det roliga (teckning och nivådesign) ända ner till att behöva vara trevlig mot folk, ordna sig för [illegible], intervjua ny personal etc.

Spelhistorik: *Powermonger, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet.* Jag började med konverteringar och arbetade mig uppåt.

Det här spelets influenser: Plattformsspelen ur tredje personsvinkeln, såklart, men annars har vi faktiskt inte sett något som liknar det vi håller på med.

Favoritspel: Spelet som verkligen gjorde att jag fick upp ögonen för hela industrin var *3D Ant Attack* (Spectrumversionen). Som alla andra gillar jag *FF VII, Res Evil* osv, men jag måste säga att [illegible]

Speltyp: Action/3D-äventyr
Utgivare: Eidos
Utvecklare: Mucky Foot
Släpps: September

På vilket sätt skiljer sig den här framtidsvisionen från mängden? Formgivaren och spelbolagsbossen Fin McGechie berättar det mesta om *Urban Chaos*.

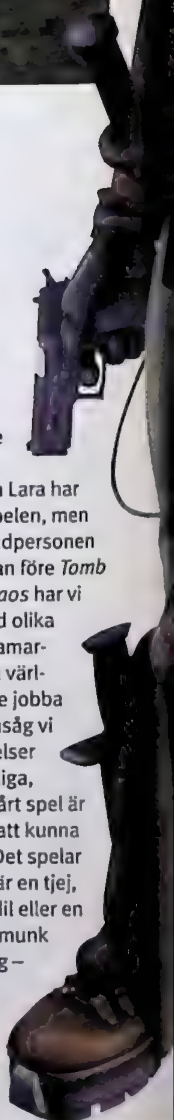
Det första man frågar sig är: vad handlar *Urban Chaos* om?
Urban Chaos tilldrar sig i en nära framtid och utspelas i en stad som är snubblande nära att drabbas av Nostradamus mest fasansfulla spådom. Den beskriver hur Skräckens Konung nalkas och världens undergång står för dörren. Varje spelare har två rollfigurer med olika spelstil till sitt förfogande. Som spelare måste du utnyttja stadens alla vinklar och vrår – kloaker, hustak, fordon och alla möjliga sorters vapen – för att betvinga den ohyggliga ondska som tänker göra slarvsylta av hela planeten.

Varför är huvudpersonen en kvinna? Är hon inte en lite väl uppenbar Lara Croft-kopia?

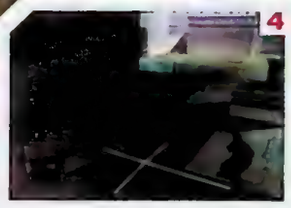
Vi missunnar inte grabbarna på Core äran för det enorma inflytande som Lara har haft på äventyrsspelen, men vår kvinnliga huvudpersonen fanns faktiskt redan före *Tomb Raider*. I *Urban Chaos* har vi två karaktärer med olika färdigheter som samarbetar för att rädda världen. När vi började jobba på Urban Chaos insåg vi förstås att jämförelser skulle bli oundvikliga, men vi anser att vårt spel är tillräckligt bra för att kunna stå på egna ben. Det spelar ingen roll om det är en tjej, en kille, en krokodil eller en trebent tibetansk munk som kutar omkring – det är spelvärdet som avgör i längden.

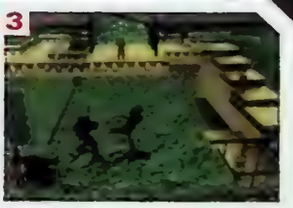
Hur har ni lyckats få fram känslan av att man befinner sig i en storstad i förfall?

[1] Djupeffekter ger 3D-grafiken extra djupkänsla. [2] Vältajmade hopp är A och O inom 3D-äventyrsgenren. Här kommer dina kunskaper väl till pass när du skuttar mellan takåsarna.



[1] En kamera ur tredje persons-vinkeln ger spelaren bra perspektiv på vad som pågår. [2] De där balkongerna är som gjorda att hoppa från. [3] Ska vi leka kull? [4] Kom an då!





Vi har gett staden en unik atmosfär genom att förse den med ruttna löv, sopor, Cola-burkar, vattenpölar, olika årstider... såna saker tar man för givna i verkligheten och det har vi försökt återskapa i spelet. Vi har lagt ned mycket jobb på musiken och ljudeffekterna. Man kan känna stadens puls och den omgivande stämningen, men för att öka spänningen och atmosfären har vi snott en del idéer från filmindustrin och anpassat musiken så att spelarna riktigt kan förlora sig i fantasin.

Vad är det som driver rollpersonerna till deras hjältedåd?

Bägge karaktärerna har inledningsvis sina egna skäl för vad de gör i spelet, vilket märks på hur man spelar dem. D'arci är en kvinnlig polis med ett enormt behov att hävda sig. Hon tänker minsann visa att hon är lika bra som sina kollegor. Därför tar hon på sig ett fall som drar in henne i en värld av mysterier och äventyr. Hon vill ha lag och ordning. Vad Roper beträffar så är han mer insatt och har lite mer av en sparka-och-spring-attityd. Han vet att jobbet måste göras och tycker att han är rätte mannen att utföra det.

På vilket sätt skiljer sig *Urban Chaos* från andra titlar i genren?

Vi har gett spelarna en större frihet och kontroll över vad de kan göra. I de flesta 3D-spel kan man inte gå in i byggnader eller klättra över staket, men här kan spelarna ta sig fram hur de vill på varje karta. Gå över hustaket, ta vägen genom hotellobbyn, stjäl en bil eller kila ned i gränden, hoppa över några soptunnor och smyg in bakvägen. Allt är möjligt. Vi försöker helt enkelt få bort de begränsningar som har hindrat oss själva som spelare i åratal. Staden lever sitt eget liv. Folk går sina ärenden, kör till jobbet, promenerar i parken – allt som man väntar sig ska hända i en riktig stad sker omkring en. Detta, i kombination med flera motståndare samtidigt i närstrid, eldstrider i levande stadsmiljöer samt logiska problem som kräver intelligens och inte bara att man drar i spakar, gör spelet till något nytt.

Kan man spela två spelare med split-screen och link-up?

Jajamen. Vi prövar också en ny variant på split-screen och link-up som aldrig har gjorts tidigare. Vi tror den kommer att förhöja spelvärdet rejält.

Vad är det bästa med spelet?

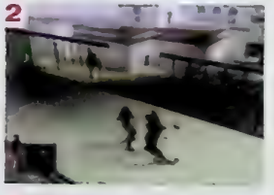
För tillfället är jag mycket förtjust i hur takscenerna är utformade. Man hoppar från hustak till hustak med staden långt nedanför sig, jagad av fyra revolvermän och med en helikopter med sökarljus i hälarna.

Vad är du mest stolt över, rent tekniskt?

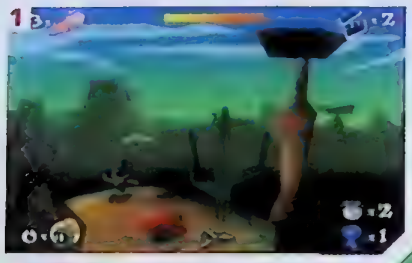
Alltihop. Programmerarna lägger hela tiden in nya saker som jag inte trodde var möjliga och de blir mina favoriter tills de hittar på nåt ännu bättre... eller så gör någon av formgivarna det. Att se hur spelet växer till något helt fantastiskt gör mig stolt.

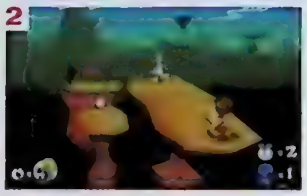
Berätta en hemlighet som du aldrig yppat för någon förut.

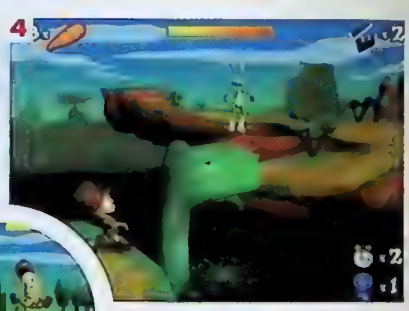
På helgerna bär jag klänning.

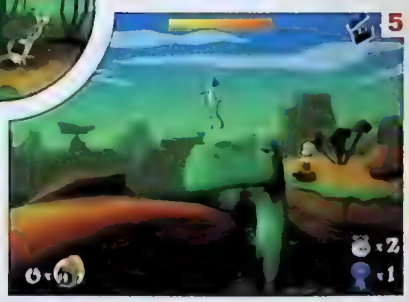


[1–2] En kombination av listig infiltration och våldsam meningsutbyte. [3] Hur ska man komma in här då? Jag glömde packa ner stegen.









[1 – 5] Det här är alltså ett plattformsspel... Snurre skuttar fram över bakgrunder som inte skiljer sig från de i de tecknade filmerna. Förvänta dig ännu mer när spelet kommer i juli.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Warners kanin skuttar över till PlayStation...

PROFILEN

Michael Pattison

■ **Titel:** Senior-produkt-manager, Infogrames UK.

■ **Arbetsbeskrivning:** Jag planerar marknadskampanjer på TV, på allmänna platser och på bio, samt ser till att vår PR-avdelning inte arresteras.

■ **Spelhistorik:** Jag började med *Total Drivin'*. Sedan dess har jag jobbat med *V-Rally 2* och *Bugs Bunny: Lost in Time*.

■ **Det här spelets influenser:** *Crash Bandicoot* är en stor influens vad gäller frenetisk action. Men spelet är baserat på de klassiska tecknade filmerna.

■ **Favoritspel:** För närvarande spelar jag *V-Rally 2*, men för den ultimate spelkänslan finns det inget som slår *ISS Pro 98*.

Speltyp: 3D-plattformsspel
Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Behavior Interactive
Släpps: Juli 1999

Så kommer då till slut Snurre Sprätt till PlayStation för att ge sig ut på äventyr. Infogrames utlovar mycket av figurens traditionella humor och ett utseende likt de tecknade filmernas. What's up, Michael Pattison?

Beskriv Bugs Bunny: Lost in Time **med 100 ord.**
Det är ett 3D-plattform- och pusselspel för Sony PlayStation med den legendariske Snurre Sprätt och många av de vildaste skurkarna från hans värld – Helmer Mudd, häxan Hazel, Yosemite Sam, Rocky och Marvin the Martian. Det riktar sig huvudsakligen till barn och yngre tonåringar (8 till 14) och använder sig av Behaviour Interactives toppmoderna realtids-3D-motor.

Vad handlar det om?
På väg till Albuquerque råkar Snurre hitta en tidsmaskin som han aktiverar. Snurre far omedelbart iväg genom olika tidseror och måste ta sig tillbaka till sin egen tid, men det blir inte lätt, eftersom hans galna fiender dyker upp under äventyret. Genom hela spelet dyker Snurre upp i deras miljöer och stör. För att kunna fly eller besegra dem måste Snurre lösa pussel och undvika fällor och attacker.

Finns här några nya spelidéer?
Vi har stoppat in en massa olika moves som spelaren måste lära sig för att kunna avsluta spelet. Dessutom har vi försökt stoppa in så många detaljer som möjligt från filmerna så att karaktärerna behåller sina personligheter. Vidare bjuder vi på ett stort antal varierande pussel och typer av strider, allt från logiska pussel till åkturer som kräver skicklighet.

Vad är det bästa med spelet?
Vi har en åktur som innehåller fyra olika transportmedel – en bil, en motorcykel, en tandemcykel, en unicycle (VAD FAN ÄR DET???) – och slutligen en get.

Beskriv Bugs Bunny: Lost in Times **utseende och spelkänsla.**
Med två ord: Loony Tunes. Vi har eftersträvat att likna de tecknade filmerna i allt från figurer till musik.

Vad var svårast att genomföra?
Att bibehålla Loony Tunes utseende och stämning.

Fanns det några idéer som inte kom med?
Vi hade en idé om att göra en grej med en köttkvarn och Snurre, men vi skippade den eftersom det inte passade in i Lonny Tunes' värld.

Hur nära har spelet kommit när det gäller att efterlikna en tecknad film?
Utseendet och musiken ser precis ut som filmerna du ser på TV. Men handlingen är annorlunda.

Hur skiljer det sig från Behaviours Jersey Devil?
Vi har lagt till en mängd nya tekniska detaljer som ljussättning, hudanimeringar och förbättrade kameravinklar.

Hur stora är nivåerna i Bugs Bunny: Lost in Time? Finns här några speciella vapen eller formler?
Några är riktigt stora, medan andra utspelar sig i ett enda rum. Snurre samlar på sig fyra magiska egenskaper från Merlin – en magisk fläkt, ett magiskt hopp, en magisk melodi och "Sesam öppna dig"!

Berätta en hemlighet om Bugs Bunny: Lost in Time.
Det skulle vara det att...

SVERIGES FÖRSTA RIKTIGA FILMTIDNING

TOTAL FILM

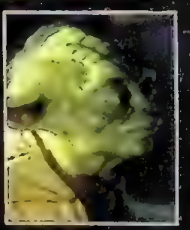
NUMMER TVÅ UTE NU!

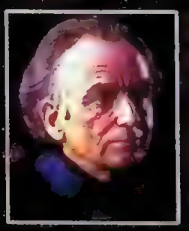
HETT PRENUMERATIONSERBJUDANDE.
RING 08-672 03 33 DYGNET RUNT.

WWW.TOTALFILM.NU

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

ÄNTLIGEN ÄR DEN HÄR. DEN KANSKE STÖRSTA, DYRASTE OCH MEST EFTERLÄNGTADE SCIENCE FICTION-FILMEN NÅGONSIN. FÖRVÄNTNINGARNA ÄR ENORMA INFÖR DEN NYA *STJÄRNORNAS KRIG*-FILMEN. HUR BLEV DET SÅ? PSM BERÄTTAR SAGAN OM EN FILM SOM BÖRJADE FÖR LÄNGE SEDAN I EN FILMSTUDIO LÅNGT, LÅNGT BORTA...





Qui-Gon Jinn [Liam Neeson], Obi-Wan Kenobi [Ewan McGregor], Anakin Skywalker [Jake Lloyd], C-3PO, Yoda, Kapten Panaka [Hugh Quarrie], Senator Palpatine [Ian McDiarmid], Mace Windu [Samuel L Jackson], R2-D2 och Darth Maul [Ray Parks].

Det finns säkert enklare jobb än att göra reklam för *Det mörka hotet*, men det är svårt att komma på något. Vem behöver göra reklam, när varenda tidning i världen slåss om att ha *Stjärnornas Krig*-vinkel på sina artiklar, från "Brodera din egen Yoda" i *Hemmets Journal* till "Min natt med en Wookie" i *Slitz*.

I sommar kommer *Stjärnornas Krig*-hysterin att bryta ut på nytt. George Lucas, troligtvis historiens bäste reklammakare, har skapat århundradets största själv-säljande händelse. Framför allt genom att vänta så länge med att ge den nya filmen premiär. *Stjärnornas Krig*-legenden har vuxit av den långa väntan och fått nytt bränsle av alla serier, böcker, leksaker, spel, TV-serier och videoutgåvor som ger en antydan om att det finns mer i det universum där *Stjärnornas Krig* utspelar sig än man har fått se i den första trilogin.

Det har fungerat. Folk började köa utanför Mann's Chinese Theatre i Los Angeles sex veckor innan premiären. Andra har gått på bio bara för att se trailern och sedan gått innan själva filmen började.

Och medierna har naturligtvis eldat på febern. Varje glimt, varje antydan om innehållet i den nya filmen, från fotona på den officiella hemsidan för *Stjärnornas Krig*, till de hemligheter som datorspel som *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* kan avslöja, till de första leksaksgubbarna byggda på figurer från den nya filmen (med en droid på en STAP – en sorts flygande kanon – först ut i januari) har gett upphov till otaliga tidningsnotiser och spekulationer, så att man som läsare ska kunna pussla ihop en helhetsbild.

> I år har *Stjärnornas Krig*-hysterin brutit ut på nytt. George Lucas, en av historiens bästa reklammakare, har skapat århundradets största själv-säljande händelse.

Men trots att filmen har varit höljd i dunkel och hemlighetsmakeri, och trots att Lucasfilm hänsynslöst tystade alla läckor och internetrykten, så är det mesta redan avslöjat i förväg för oss här i Europa, eftersom filmen kommer att ha släppts i fyrtioen länder innan den har Sverigepremiär den 20 augusti.

Även om det fortfarande finns en officiell munkavle på all medierapportering om innehållet i *Det mörka hotet* fram till augusti så kan inte Lucasfilm hindra recensionerna från att komma hit – eller romanversionerna, eller bakom-kulisserna-böckerna från att säljas här på import. Tidningar som PSM kommer att recensera spel som avslöjar handlingen och TV-program kommer att visa godbitarna. När *Det mörka hotet* får premiär kommer det inte att finnas många överraskningar kvar.

Och det är ju synd.

Men å andra sidan har vi ju väntat i 16 år på *Star Wars Episod I* och Lucasfilm vet att vi kan vänta i åtta veckor till, och den enda biljettförsäljning de går miste om är tre eller fyra förhärdade anti-hype fanatiker. Och de kommer att tjäna så mycket mer. När filmen får pre-

RYMDHISTORIA

1973

Januari – George Lucas börjar skriva första utkastet till *Stjärnornas Krig*

Maj – Första utkastet färdigt

1975

28 januari – Andra utkastet färdigt. Det får namnet *Adventure of the Starkiller*

Juni – Lucas anlitar John Dykstra till att göra specialeffekterna. Industrial Light and Magic är fött

1 augusti – Tredje manuskriptet klart

November – Rollerna besätts

December – 20th Century Fox ger filmen klartecken

1976

15 januari – Fjärde utkastet klart

22 mars – Inspelningen påbörjas

16 juli – Inspelningsarbetet klart

1977

Februari – Marvel Comics börjar ge ut *Star Wars* som serie. Kommer i svensk översättning senare under året

30 april – Första provvisningen i San Francisco

25 maj – *Stjärnornas Krig* har premiär på 32 biografer i USA

November – Kenner lyckas inte tillverka leksaksfigurerna i tid, utan ger ut en tom kartong med ett intyg om att man ska få figurerna när de är klara

16 december – *Stjärnornas Krig* har premiär i Sverige

1978

Januari – De första leksakerna släpps: Luke, Leia, Chewie och R2-D2

Den unge Obi-Wan och hans mer välbekanta skepnad i *Stjärnornas Krig*. Lägg märke till de identiska svärden. Stuntdillar övar på filmens svåra huvudsparkar. Original-Jedin i egen hög person. Vad kommer att hända i *Episod III*? Bara en vet...

miär kommer tidningarna troligtvis att vara fulla av rubriker alla publikrekord som *Det mörka hotet* har slagit.

LÅNGT, LÅNGT BORTA

Varför väntade George Lucas så länge? Det kan ju inte bara ha varit i marknadsföringssyfte. Nej. Det oftast angivna skälet är att han väntade på att tekniken skulle hinna ikapp hans vision. Det är ett välkänt faktum att George Lucas eget effektbolag, Industrial Light and Magic (ILM) startade som ett centrum för utveckling. ILM hyrdes ut till andra filmer så att det skulle möta utmaningar och skapa ny teknik, mjukvara och mekanik som slutligen skulle nå en nivå där den nya *Stjärnornas Krig*-trilogin blev möjlig. Producenten för *Det mörka hotet*, Rick McCallum, sa nyligen till *SFX Magazine*:

– Det är helt riktigt. I samma ögonblick som (George Lucas) såg handkamerafotot av Tyrannosaurus Rex i den första *Jurassic Park*-filmen, så visste han att han äntligen kunde sätta igång med steg två.

Och Lucas själv säger:

– Mina rymdvarelser spelar mycket bättre den här gången.

Datoranimationer och ny mekanisk teknik innebär att figurer som den helt datoranimerade Jar Jar Binks kan interagera utan problem med filmens övriga rollfigurer, och ryktena om att Yoda kommer att *gå* i den nya filmen verkar rimliga med tanke på vad datorer kan nu för tiden. Dessutom är det en tröstande tanke att pinsamma effektorgier som *Batteries Not Included* och *Jumanji* bara var provfoto inför en ny *Stjärnornas Krig*-film.

Men Lucas höll arbetet med den nya trilogin på sparlåga av två andra orsaker. Den första är att det är ett heltidsarbete att göra trilogier och han ville tillbringa mer tid med familjen. Den andra, och viktigare, är att han ville spara ihop tillräckligt med pengar från företag som ILM, THX, Lucasarts och Lucas Learning för att kunna finansiera filmerna på egen hand (han lärde sig en läxa när han gjorde den första *Stjärnornas Krig*, då Fox bara ville ge honom hälften av pengarna han ansåg sig behöva för att göra filmen, och *Rymdimperiet slår tillbaka*, då det slutade med att han fick skjuta till egna pengar.)

Lucas tillkännagav att han skulle göra *Star Wars Episod I* första gången i en intervju med Leonard Maltin i det amerikanska TV-programmet *Entertainment Tonight* i slutet av 1993. Han sa också att de tre första filmerna skulle göras samtidigt, en plan som misslyckades. *Episod I* spelades in i Storbritannien på Leavesden Studios, men av kommersiella skäl har inspelningen av *Episod II* och *III* förlagts till Australien.

RYMDHISTORIA

1978 (forts.)

April – *Stjärnornas Krig* vinner sju Oscar, bland annat för bästa film
Juli – Den officiella *Stjärnornas Krig*-fanclubben bildas
21 juli – första nypremiären för *Stjärnornas Krig*
17 november – Den kalkonartade tvåtimmars TV-filmen *Star Wars Holiday Special* visas på CBS för att sedan aldrig mer synas till

1979

5 mars – Inspelningen av *Rymdimperiet slår tillbaka* börjar
31 maj – *Star Wars Holiday Special*, kallad *Stjärnornas Krig och fred* visas något nedklippt på TV2. Rent amerikanska skämt har tagits bort.
15 augusti – *Stjärnornas Krig* får nypremiär igen
24 september – Inspelningen av *Rymdimperiet slår tillbaka* avslutas

1980

21 maj – *Rymdimperiet slår tillbaka* har amerikansk premiär
28 maj – Romanversionen av *Rymdimperiet* säljer två miljoner exemplar på en vecka
15 augusti – *Rymdimperiet slår tillbaka* har svensk premiär, tillåten från 15 år

1981

Under våren får en nedklippt version av *Rymdimperiet slår tillbaka*, tillåten från 11 år, svensk premiär
April – *Rymdimperiet* vinner två Oscar
10 april – Tredje nypremiären för *Stjärnornas Krig*, nu med undertiteln *Episode IV: A New Hope*

STAR WARS – DETTA HAR HÄNT...

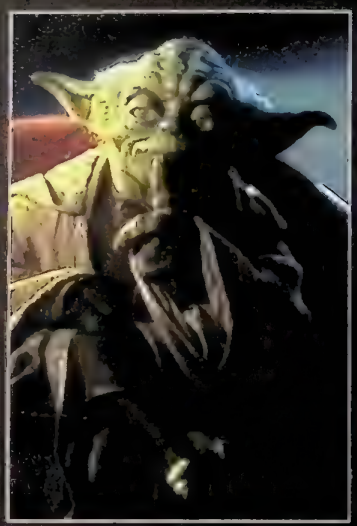
Varje historia måste ha en början, en mitt och ett slut, men inte nödvändigtvis i den ordningen.

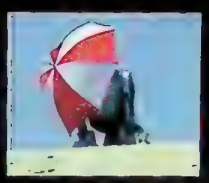
Det finns fortfarande de som tror att *Stjärnornas Krig* är del 1. När de ser att det står "*Episod IV*" i inledningstexten säger de "Del fyra? Men är inte det här den första filmen?" Men om man ska tro George Lucas, så var det redan från början meningen att *Stjärnornas Krig* skulle bestå av nio delar. Han valde bara att göra mittentrilogin först eftersom den var ljusast och mest sällande.

Men när man ser den första filmen, så fungerar den väldigt bra på egen hand, och man börjar fundera över hur mycket Lucas egentligen hade planerat när han gjorde den. Till detta ska läggas det faktum att Alan Dean Fosters roman *Splinter In The Mind's Eye* – som kom ut mellan *Stjärnornas Krig* och *Rymdimperiet slår tillbaka* – sades bygga på George Lucas synopsis för en uppföljare i form av en TV-film. Man börjar undra om Lucas inte mest har improviserat under resans gång. Dessutom lades "*A New Hope*"-undertiteln till efter den andra nypremiären av *Stjärnornas Krig*.

Trots det här så kan man vara förvissad om att den nya trilogin är noggrant planerad. Men hur är det med den slutliga trilogin? Lucas sa nyligen att "den är inte med i planerna just nu." Hur det blir kan mycket väl bero på hur bra *Episod I*, *II* och *III* går. Men han har också sagt att om inte han gör den, så kommer ingen annan att göra den heller. Vad har han planerat? För några månader sen avslöjade han "Jag hade aldrig någon historia för de senare filmerna."

Men var förvissad om att han har funderat på saken...





Kollerna i *Episod I* är mest nya ansikten, men Yodas röst görs även denna gång av Frank Oz, och Anthony Daniels och Kenny Baker (ovan till vänster) får återigen spela C-3PO respektive R2-D2.

DET FÅNIGA HOTET

Den största kontroversen kring filmen är troligtvis titeln. Den presenterades den 25 september 1998 och blev omedelbart förhånad. "Den låter så fånig" var huvudinvändningen, "som en gammal B-rulle." Många hoppades in i det sista att det var ett skämt, och att George Lucas skulle presentera en ny, tråkigare titel som *The Fall of the Republic*, precis som i fallet med *Return of the Jedi*, som från början skulle heta *Revenge of the Jedi*.

Något som de inte verkar ha förstått, är att 1977 var *Star Wars* det töntigaste namn på en film man någonsin hört. George Lucas ville göra en storfilmsversion av TV-serier från 30-talet som *Blixt Gordon* och *Buck Rogers*, där avsnitten hette just sådant som *The Phantom Menace*.

George Lucas ville göra en storfilmsversion av TV-serier från 30-talet som *Blixt Gordon* och *Buck Rogers*, där avsnitten hette just sådant som *The Phantom Menace*.

Men vad är då *Det mörka hotet*? Märkligt nog, för en som så gärna verkar vilja hålla handlingen hemlig, så avslöjade Lucas allt i förväg i tidningen *Variety*:

– *Det mörka hotet* är en figur som heter Darth Sidious, som är den siste av Sitherna. Ingen vet att Darth Sidious existerar. Publiken får se honom, men inte rollfigurerna.

Men Sidious är inte den första filmens Darth Vader. Han är en figur höljd i dunkel, som håller sig i bakgrunden i *Episod I*, drar i tåtarna och smider planer som kommer att sättas i verket i den andra och tredje filmen, i synnerhet att störta den gamla republiken. Det omedelbara hotet i *Episod I* är Darth Maul, spelad av den skotske kampsportsexperten Ray Park, en mörk riddare av japanskt snitt som i slutscenerna slåss med dubbel-ljussvärd mot Obi Wan (Ewan McGregor) och Qui-Gon Jinn (Liam Neeson). Sidious tycks vara den samlande kraften bakom Handelsfederationen som nämns i filmens (omarbetade) inledningstext:

Star Wars
Episod I: Det mörka hotet

För länge sedan i en galax långt borta
Oro har utbrutit i Galaktiska republiken. Oenighet råder om beskattningen av handelsvägarna till utomliggande solsystem.

I hopp om att lösa frågan med en blockad av dödliga slagskepp, har den giriga Handelsfederationen stoppat alla transporter till den lilla planeten Naboo...

VEM ÄR VEM OCH HUR ÄR VAD?

Det mörka hotet utspelar sig på tre planeter. Den första är Tatooine, dit Obi-Wan och Jinn flyr efter att ha misslyckats med att kuva handelsfederationen. Där hittar de den åttaårige Anakin Skywalker, ett underbarn både när det gäller maskiner och Kraften. De får sällskap av den datoranimerade Jar Jar Binks från planeten Gungan. De fyra hjältarna reser sedan vidare till Naboo, där de måste rädda planeten

RYMDHISTORIA

1981 (forts.)
31 juli – *Rymdimperiet slår tillbaka* har nypremiär
5 september – Radioserien *Star Wars* börjar sändas
December – första manusutkastet till *Jedins återkomst* blir klart två månader för sent

1982
Januari – Inspelningen av *Revenge of the Jedi* påbörjas
18 april – Ytterligare en nypremiär av *Stjärnornas Krig*
28 maj – Inspelningen av *Revenge of the Jedi* avslutas
Maj – *Stjärnornas Krig* släpps på video för första gången
15 november – *Rymdimperiet* får nypremiär

1983
27 januari – George Lucas tillkännager namnbytet till *Return of the Jedi*
25 maj – *Jedins återkomst* har amerikansk premiär
30 september – *Jedins återkomst* har svensk premiär

1984
Februari – *Stjärnornas Krig* visas på TV första gången
April – *Jedins återkomst* vinner en Oscar
25 november – *Hjältarnas karavan – Ewokernas återkomst* visas på TV-kanalen ABC i USA. Samtidigt sänds ljudet över radio så att tittarna ska få stereoljud

1985
28 mars – *Stjärnornas Krig*-trilogin visas på bio i sin helhet, tre filmer i följd
28 mars – *Ewokernas återkomst* får svensk biopremiär

STAR WARS – MÅ LEKSAKERNA VARA MED DIG

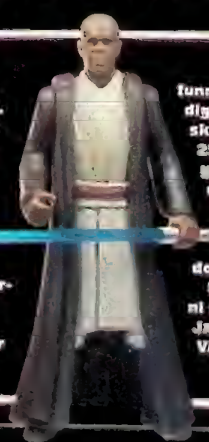
Star Wars som varumärke har dragit in mer pengar på prylar än på biobiljetter. En stor del av detta kommer från videoförsäljning – inte så konstigt med tanke på att filmerna har släppts på video i originalformat, i THX-format, i specialversioner, för att inte nämna alla olika boxar och andra nyutgåver. Men viktigare är försäljningen av *Stjärnornas Krig*-leksaker.

Förvånansvärt nog fanns inga leksaker färdiga när den första filmen hade premiär. Det tog hela nio månader innan leksakerna dök upp. Det innebar att tillverkaren Kenner missade julruschen, men det listiga företaget gav istället ut en tom låda, med ett certifikat som ägarna kunde skicka in för att få sina gubbar när de var klara. När den första *Stjärnornas Krig*-taburn lagt sig, hade 250 miljoner leksaksgubbar sålts.

En av anledningarna till att *Stjärnornas Krig*-leksakerna var åtta centimeter höga istället för trettio, som standarden var vid den här tiden, var att Kenner också ville sälja fordon och miljöer som figurerna kunde vistas i. Om figurerna hade varit trettio centimeter höga, hade kostnaden för att producera farkosterna och "lekplatserna" blivit för hög.

Men den här gången är leksaksfabrikanterna förberedda, och de första gubbarna, bland annat en STAP-droid, har funnits ute i månader. Samtidigt har en skiss till ett av skeppen från filmen sålts för 250 pund vid en mässa nyligen, och Mace Windu-figurerna i den första begränsade utgåvan har redan har sålt slut i USA och byter nu ägare för 200 dollar styck.

När filmen får premiär ska ni särskilt hålla utkik efter Jar Jar Binks Beany Babies. Vi skojar inte.



Den vid det här laget välbekanta reklamaffischen för *Episod I* med den unge Anakin och skuggan av hans öde – förvandlingen till Darth Vader.

och den unga drottningen Amidala (Natalie Portman) från Handelsfederationen. Under tiden samlas republikens regering på planeten Coruscant och försöker lösa politiska motsättningar; det är här vi möter den unge Yoda (även denna gång med Frank Oz röst) och jedimästaren Mace Windu (Samuel L Jackson).

Filmen, ifall ni nu inte visste det, utspelar sig en generation före händelserna i *Stjärnornas Krig*, och trilogin kommer att berätta historien om republikens fall och Anakins avhopp till Kraftens mörka sida, där han blir Darth Vader. George Lucas berättar om den första delen:

– Man kommer att få se Jedins glansdagar, när de var fredens och rättvisans väktare i galaxen, ungefär som de gamla sherifferna i Vilda Västern. Och de finns i tusental... Man får också se republikens undergång... Det sker i (*Det mörka hotet*) men man vet det inte.

> "Man kommer att få se Jedins glansdagar, när de var fredens och rättvisans väktare i galaxen, ungefär som de gamla sherifferna i Vilda Västern"
>
> – George Lucas

Andra små detaljer som PSM tagit reda på:

• Amidala spelar en dubbelroll i filmen, där hon rör sig bland sitt folk inkognito som Padme Naberrie. I de kommande filmerna blir hon Anakins älskarinna och mor till Luke och Leia (Leia nämner henne i *Jedins återkomst*).

• Vi träffar Senator Palpatine, som kommer att avancera till Kejsaren som Luke möter i *Jedins återkomst*..

• Vi får bevittna skapelsen av C-3PO och får veta att R2-D2 en gång ägdes av kungahuset.

• Anakins bästis på Tatooine är Wald, en rodian, samma ras som Greedo som försöker skjuta Han Solo på baren i *Stjärnornas Krig*.

• De främsta action- och effektscenerna kommer att vara åtminstone två ljussvärdstrider, ett kapselrace på Tatooine, en undervattensstrid på Naboo och ett gigantiskt rymdslag.

• Jar Jar Binks kommer att ha en av de mest störande röster som någonsin hörts.

Längden är 131 minuter och John Williams är tillbaka med ett nytt soundtrack på över två timmar, så det kommer inte att finnas mycket tystnad i filmen. Några av de gamla ledmotiven finns kvar, men till 90 procent är musiken ny.

Filmen har kostat 115 miljoner dollar att spela in, och trots rykten om motsatsen, så tror producenten Rick McCallum att *Episod II* och *III* kommer att bli billigare, framför allt för att effekterna redan har utvecklats. Jar Jar Binks var till exempel det dyraste inslaget i hela filmen.

Ta ett djupt andetag. Snart är den här. Och historien upprepar sig på mer än ett sätt. 1977, efter att *Stjärnornas Krig* fått premiär, inspirerade den till många efterapare. Ett resultat var *Battlestar Galactica*. Lucas försökte stämma upphovsmännen, utan framgång. Och nu sägs det att en ny *Galactica*-film har börjat spelas in.

Efter denna genomgång återstår bara en fråga. Hur många gånger tänker *du* gå och se *Det mörka hotet*?

RYMDHISTORIA

1985 (forts.)

25 maj – *Jedins återkomst* får nypremiär

7 september – De tecknade serierna *Ewoks* och *Droids* börjar visas på TV

1987

9 januari – *Star Tours* öppnar på Disneyland

1995

Januari – Arbetet med specialversionerna börjar

1997

19 januari – Världspremiär för specialversionerna

26 juni – Inspelningen av *Det mörka hotet* börjar

30 juni – Det tillkännages att Ewan McGregor ska spela huvudrollen i *Det mörka hotet*

27 september – Inspelningen av *Det mörka hotet* avslutas

1998

25 september – Titeln *The Phantom Menace* tillkännages

20 november – Den första trailern för *Det mörka hotet* får premiär

1999

12 mars – Andra trailern presenteras

19 maj – *Det mörka hotet* har premiär i USA

20 augusti – *Det mörka hotet* har svensk premiär

Kapselrace-scenen är en av de främsta actionsekvenserna i filmen med en rad fantastiska rymdvarelser både bland de tävlande och i publiken.

Alla bilder © Lucasfilm Ltd. & TM. Alla rättigheter reserverade.

SPEED FREAKS

Det är snabbt. Det är snyggt. Det är roligt. Speed Freaks gjorde nästan att detta nummer av PSM blev försenat.

Hur mycket vi på PSM än älskar *TOCA 2* och *Gran Turismo*, så finns det inget som går upp mot den här typen av galna bilspel. Här har realismen ersatts av heltokig spelfysik, sprakande färger och knäppa vapen, vilket resulterar i välbehövlig avkoppling för de spelare som vanligtvis håller sig till de mer verklighetstrogna alternativen. Och det vet Sony, som just nu håller på att avsluta *Speed Freaks* – ett spel som hamnar i denna mycket omtyckta genre.

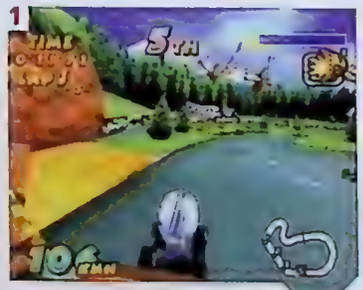
Spelets influenser är uppenbara. Allt, från de ovanliga vapnen till de snygga och originella banorna, påminner mycket om N64:s *Mario Kart*. Det betyder att det kanske inte är det mest originella spelet, men det är ändå roligt att spela.

Trots att PlayStation 2 är på väg verkar Sony vilja klämma ut det sista ur den PlayStation-maskin som redan finns. Som bevis kan du ju titta på bilderna här på sidorna. Men spelet är ännu snyggare i verkligheten – mjuka rörelser och knappast något flimmer alls.

Innan tävlingen börjar får du välja karaktär och bil. Du kan välja mellan flera olika sorters bilar (från "lätt" till "mycket tung") och alla beter sig annorlunda när du väl är ute på asfalten.

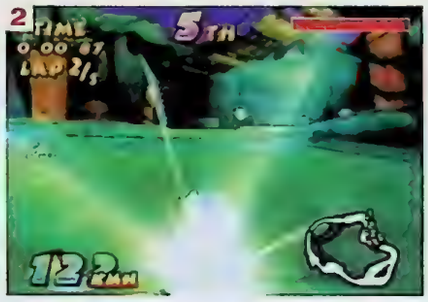
Den som ger sig ut på någon av spelets banor kommer direkt att märka att körningen inte är riktigt så enkel som den verkar. Trots att vem som helst kan klara av att köra i spelet så är banorna överraskande

> BANORNAS UTFORMNING ÄR HELT ENKELT SUPERB. DET FINNS GENVÄGAR, TURBO OCH ANDRA VISUELLA GODBITAR – OCH ALLA ÄR LÄTTA ATT KÄNNA IGEN



[1] Hur många år på nacken har PlayStation egentligen? Och hur bra ser inte det här ut? Det finns mycket kvar av maskinen än. [2] Det är en konst att glida genom kurvorna. [3] Sist igen. Och igen. Och igen...

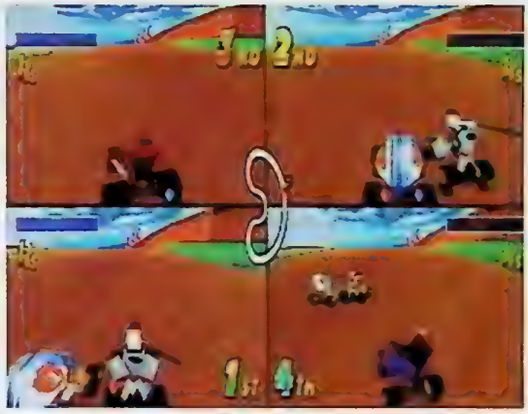
■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Funcom ■ SPELTYP: Racing



[1] Den här specialaren är perfekt när det grötar ihop sig vid starten. Den slår ut dina motståndare ett tag. [2] Full energireserv och snart är fjärdeplatsen din. [3] Efter att du övat kommer du att uppskatta alla banors små egenheter.

ATT SPELA FLERA

I *Speed Freaks* kan man spela upp till fyra spelare samtidigt – med MultiTap och fyra kontroller. Det är väldigt bra och nedan ser du bilder på tävlingen med all den spänning det innebär. Av hastighetsskäl är det inte lika detaljerat som när man spelar ensam. Men med tanke på att all spänning är kvar är det fortfarande fantastiskt. Och du, lita på att du kommer skaffa dig ovänner.



komplicerade, men med träning kan du förbättra din kurvtagning och märka skillnaden. Det är kanske inte så djupt som *GT*, men betydligt mer än andra inte fullt så seriösa bilspel.

Banornas utformning är helt enkelt superb. Det finns genvägar, turbo och andra visuella godbitar – och alla är lätta att känna igen. Men *Speed Freaks* är inte bara ett racingspel. På banorna ligger det lådor som du kan plocka upp och de innehåller specialvapen och power-ups. Om du använder dem klokt har du nästan vunnit.

Att lära dig när du skall använda dina ihopsamlade vapen är viktigt. Det finns ett som gör det möjligt för dig att ge alla dina motståndare en elchock. Använd den direkt för att vinna ett par meter. Du måste tänka väldigt taktiskt och det är faktiskt en överraskning. Om du ligger på andra plats på sista varvet och du ser den som leder kan det vara bättre att vänta med att skjuta sönder hans bil tills målrakan.

En annan viktigt funktion är den energireserv som varje spelare har. Den kan laddas genom att ta upp speciella mynt från banan. Genom att trycka på L2 kan du snabba upp din bil tills dess att energin tar slut. Men – och det här är viktigt – genom att spara energin tills reserven är full får du extra energi. Skall du använda den halvfulla reserven till att komma förbi en bil eller använda hela och komma förbi två? Som vanligt är det du som bestämmer. Men det är ju det som är så knepigt.

Trots att *YoYo's Puzzle Park* var ett bra spel så är *Speed Freaks* ändå månadens spel för flera spelare. (Arbete, mat och naturbehov är något som fått lida.) Om Sony kan förbättra spelet när man kör ensam kan detta bli sommarens spel. Vi hoppas på det...

[1] Energireserven är ett måste att använda i alla tävlingar i *Speed Freaks*. Fort går det också. [2] Det är när man spelar fyra stycken som spelet är som bäst.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Ljuden används mycket bra, allt från bakgrund till specialeffekter.
- När man spelar flera spelare är det helt enkelt fantastiskt.

NACKDELAR

- Att spela ensam är alldeles svårt i vår version, men Sony säger att de jobbar på det.
- Kan vara lite svårt för de som inte är vana vid bilspel.

VÅRT STALLTIPS

När man spelar fler än en i *Speed Freaks* är det fantastiskt. Men kan Sony överföra samma känsla till när man spelar ensam? Om de kan det, kommer vi uppmana alla att köpa detta spelet.

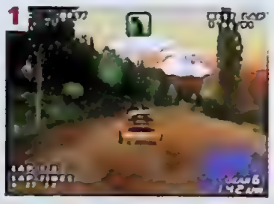
V-RALLY 2

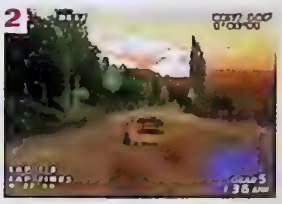
Om du gillade gyttjebaden i *Colin McRae Rally* förra året, kommer det här definitivt att vara något för dig.

Colin McRae Rally gjorde ett fantastiskt jobb när det gäller att förbättra racingspel. Alla timmar vi lade ner på att sladda omkring i de exotiska miljöerna tillhör de bästa stunder vi haft tillsammans med en PlayStation. *McRae* är fortfarande ett utmärkt spel, men sin vana trogen att utveckla otroliga spel, har Eden Studios tagit upp kampen. De har sett sina medtävlare rakt in i ögonen och sagt "Vi kan komma med något ännu bättre..." Och det ser ut som om detta kommer att ske. Trots att den version vi tittat på är långt ifrån komplett, har det redan den där mystiska ingediensen – det är beroendeframkallande. Alla här på PSM som har testat *V-Rally 2* längtar efter en ny omgång – hela tiden. Det är svårt att koncentrera sig på sitt arbete när TV:n står och flimrar i ett hörn och man längtar efter ytterligare ett varv i Sverige. Man vill gå hem, låsa in sig i ett rum i tre dagar, och inte göra något annat än att köra rallybil...

ALLA HÄR PÅ PSM SOM HAR TESTAT *V-RALLY 2* LÄNGTAR EFTER EN NY OMGÅNG – HELA TIDEN.

Vad är det då som gör det så lovande? Tja, bilarna styrs på ungefär samma sätt som de i *McRae*, vilket är bra, eftersom vi redan vant oss vid hur man sladdar sig igenom kurvor.





[1–2] Ah, engelsk lantidyll.

Grafiskt sett är grafiken ren, klar och väldigt detaljerad. Buskarna ser äkta ut, träden dyker upp ett och ett, och inte som stora klumpar av grönska.

För närvarande är bilarna inte fullt utvecklade, och ser lite kantiga ut. Men vi har blivit upplysta om att dessa inte bara kommer att snofsas till, utan även ljudet kommer att förbättras och de

[1] Se upp för kaninen! [2] De fyra vännerna. [3] Hallå, slå av helljuset, gubbe!

■ UTGIVARE:	**Infogrames**	■ DISTRIBUTÖR:	**Bonnier**
■ UTVECKLARE:	**Eden Studios**	■ SPELTYP:	**Racing**

[1] Så här bra har Route 66 aldrig sett ut. [2–4] Citroën Saxo är inte känd som världens mest stabila bil. [5] Den gamla *McRae*-tekniken funkar utmärkt i Subaru Impreza... [6] ...utom här. [7–8] Ett med naturen.

olika vägytorna kommer att påverka körningen. Om allt går enligt planerna kommer varje liten grop att kännas i kontrollen och påverka styrningen eftersom även motorn rycker till.

Är du ute efter fler körvarianter än eskimåerna har ord för snö? Inga problem. Till att börja med har vi rallyspelens vanliga time trial, à la *McRae*. Det var innovativt nog när det kom, men många ville se fler bilar på banan, som i ett arkadspel. Det finns det nu, fyra datorstyrda bilar, eller fyra som dina polare kan köra. Har du inte fyra polare? Vad sägs då om en polare, en datorstyrd bil, och en karta över banan i den fjärde hörnan som visar var ni befinner er? Gillar någon tvåmannamästerskap på tidsbegränsade banor och med delad skärm? Kort sagt, alla godbitar från alla bra racingspel finns med.

Men spelets riktigt stora grej som höjer det över alla andra racingspel, är dess sofistikerade baneditor. Föreställ dig att du kunde ändra kurvornas vinkel när du spelade *McRae*, eller ändra banans sluttning, göra spelet svårare eller enklare, beroende på hur duktig du är. Tänk om du kunde designa din egen bana i Sverige som går nedförsbacke med precis de gupp, det väder och allt annat du vill ha. Och tänk dig att genom ett knapptryck kunna förflytta just den banan till vilket annat land i spelet som helst. Detta håller på att bli verklighet. Och hur många av de här banorna kommer du att kunna spara på ett 1 Mb minneskort? Vad sägs om 250? Och självklart går det att köra alla även på dina polares konsoler, vilket lär innebära en nära på obegränsad livslängd för spelet.

Detta är bara en förhandstitt. Kom ihåg det. En förhandstitt...

[1–3] Ju närmare man är målet, desto mer sladdar man. Som brukligt är. [4] Och än slank han ner i diket.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Kommer antagligen att bli måttstocken för alla andra racingspel.
- [illegible]
- [illegible]

NACKDELAR

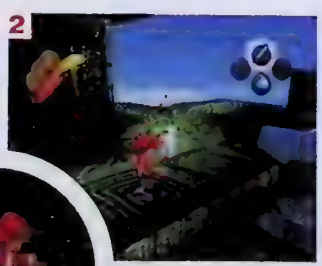
- [illegible]
- [illegible]
- Inte mycket annat.

VÅRT STALLTIPS

[illegible]

APE ESCAPE

Så fort man vänder ryggen till är aporna där och försöker ta över världen. Var är Charlton Heston när man behöver honom som bäst?



[1] Hårig typ i slide – dags att dra sitt nät! [2] En sorts sabel gjord av ljus. Hmm... Känns vagt bekant.

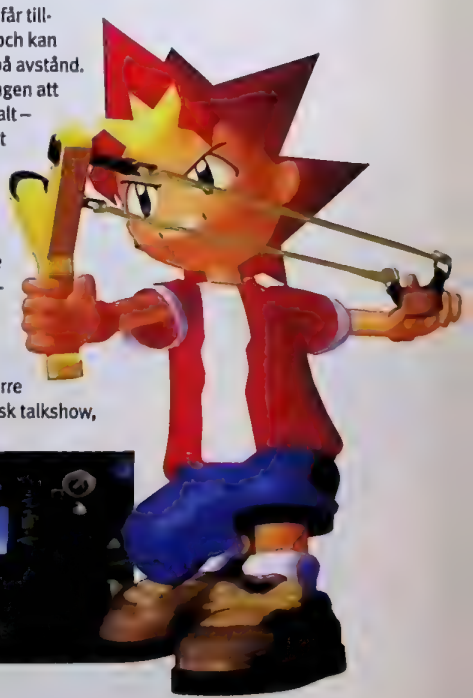
Säg farväl till din ömma vänstertumme. Ingen mer bortskavd hud. Allt krångel med styrpilar är ett minne blott.

Hur kan detta komma sig? Jo, *Ape Escape* använder inte dessa. De har ignorerats till förmån för den analoga kontrollen. Jupp, utan analog kontroll kan du glömma *Ape Escape*. Styrpilarna är döda, länge leve välbevarad hud. Och förutom att *Ape Escape* är det första spelet enbart för analog kontroll har det även massor av andra nyheter.

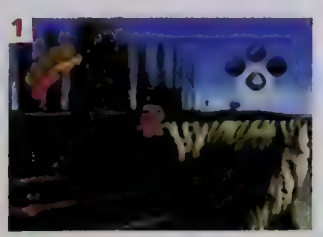
På någon osannolik vänster råder det någon sorts apkris. Ett gäng förrymda apor, ledda av den vita apan Spectre, har brutit sig in i en professors laboratorium och haft kul med en tidsmaskin. Detta har fört med sig att aporna har spritts ut över flera tidsepoker som en del av en plan för att ändra jordens historia. Din uppgift är att styra Spike – en kille med trekantigt hår – genom alle-handa 3D-tidszoner för att leta upp nämnda apor.

Detta låter ju märkligt nog. Men sättet detta görs på kan innebära att *Ape Escape* kan bli en skrattfest utan like. Till att börja med har vi alla prylar. Du har ett nät att fånga djuren med och en laserförsedd pryl att bedöva dem med. Och detta är bara början – vidare följer undervattenssnaror, apradar, propellrar, radiostyrda bilar och stridsvagnar. Allt det här är hur coolt som helst – men det bleknar när man får tillgång till katapulten och kan drämma till aporna på avstånd.

Det är inte meningen att det här ska låta brutalt – det ska låta våldsamt aggressivt. För trots att apor i regel är gulliga och snälla, är de håriga typerna i *Ape Escape* några av de mest irriterande och frånstötande varelser som har tagit sig in i en PlayStation. De är värre än panelen i en svensk talkshow,

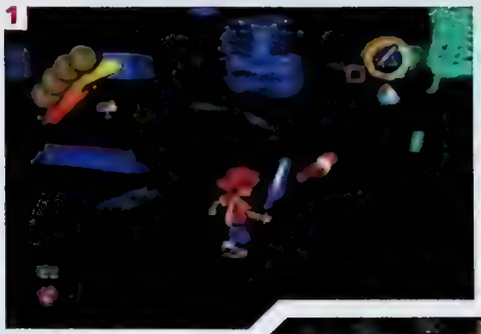


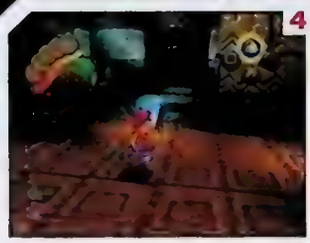
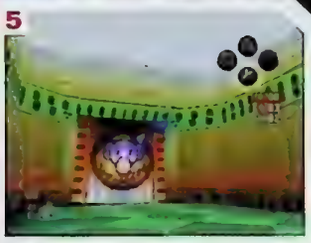
DET RÅDER ETT KRITISKT LÄGE PÅ APFRONTEN. DIN UPPGIFT ÄR ATT LETA GENOM OLIKA TIDSZONER I JAKT PÅ FÖRRYMDA APOR.



[1-2] Visuellt tillhör det PlayStations snyggaste.

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	SCEI	■ SPELTYP:	3D-äventyr



[1] Spöklika, mörka områden befolkade av bestar. [2] Information får man via brevlådor. [3–4] Aporna kan vara svåra att hitta. [5] Katapultaction sedd ur första person.

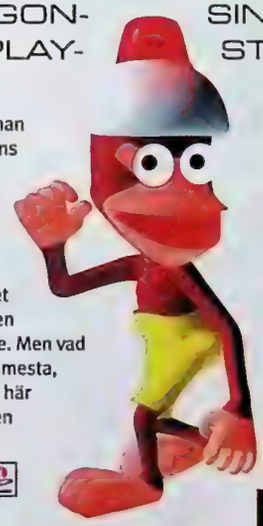
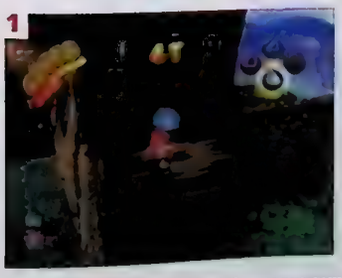
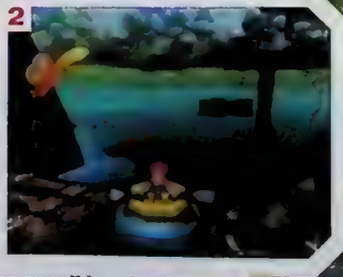
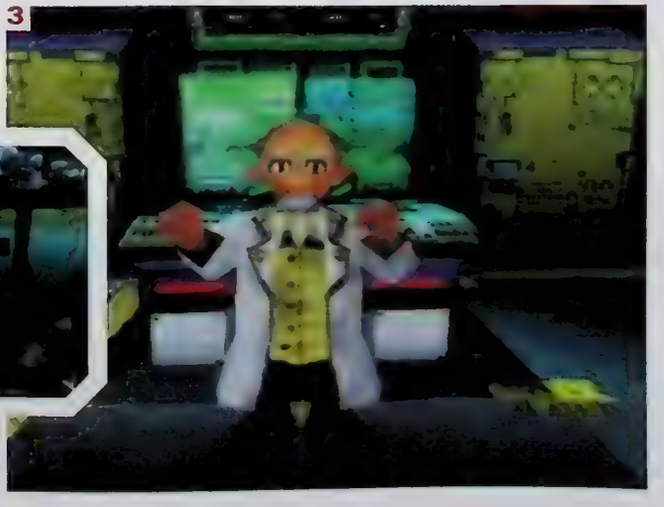
och hårigare, och de ilar omkring med ett elakt flin. Du kommer att känna våg efter våg av rent hat genomströmma din kropp när du för femtielfte gången försöker fånga dem i ditt nät, men de små kräken slår till dig i ansiktet och fortsätter att skutta runt dig, tjattrande som en skock skolflickor.

Frustrationen ökar tack vare spelets andra nyhet – kontrollsystemet. Rörelser kontrolleras med den vänstra styrspaken. Visst, de vanliga knapparna öppnar menyer med utrustning, men det är att få kläm på det analoga som är svårt. Speciellt när man styr något av spelets olika fortskaffningsmedel. Till exempel rör man sig genom att rotera båda spakarna – ett litet ryck för mycket, och man jagar sig själv. Inte det lättaste.

Äventyren utspelar sig över 17 stora nivåer vilka innehåller djungel-, undervattens-, himmel-, tivoli-, fabriks-, strand-, is-, snö-, bergs- och grottmiljöer. Dessutom finns här en del som utspelar sig i magen på ett gigantiskt djur. Tack och lov behöver man inte fånga alla apor på varje nivå om man spelar som amatör. Genom att välja Clear- eller Completemode kan man bestämma sig för att bara knipa ett minimalt antal apor istället för att ge sig på allihop. Här finns även tre minispel och hinkvis med hemliga banor.

Utseendemässigt är det här en stilfull blandning av stiliserade apor, kreativa miljöer och upphottade japanska inslag. Man kan dock inte se så långt man vill, inte ens i förstapersonsse-sig-omkringläge, vilket är lite av en besvikelse. Men vad gäller det mesta, så ser det här ut att bli en vinnare. Tjoflöjt!

APORNA SER GULLIGA UT, MEN ÄR I SJÄLVA VERKET NÅGRA AV DE MEST IRRITERANDE OCH VEDERVÄRDIGA VARELSER SOM NÅGONSIN SYNTS TILL PÅ EN PLAYSTATION.

[ovan] Pippi Långstrump har som synes en roll i spelet. Som vårdare åt Herr Nilsson, får vi förmoda. [1] Rörliga plattformar känner vi igen från andra spel. [2] Gummibåten är extremt svårstyrd. Hej vad det går! [3] Gammal man gör så gott han kan.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Det fullkomligt glider av färger och bra 3D-grafik.
- Här finns mycket att sätta tänderna i.
- Märkligt kontrollsystem, men det kan nog funka.

NACKDELAR

- Det är fullt av irriterande, tjattrande, filmande apor som måste stoppas – lotteja detta, de måste stoppas!

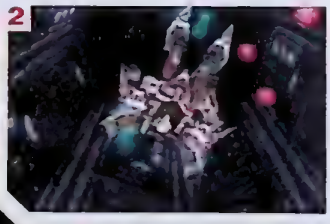
VÅRT STALLTIPS

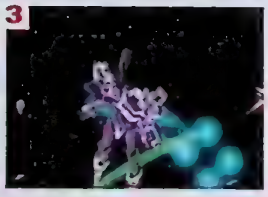
Ape Escape är en supergullig, spännande och färgsprakande lost – men det är såpass svårt att det kräver en något äldre spelare. Det förtjänar att bli enarast, och det kommer det säkert att bli.

UTGIVARE:	SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Polyphony Digital	SPELTYP:	Robotaction

OMEGA BOOST

***Gran Turismos* skapare** tar en paus från testbanan för en utflykt in i den djupa och otvivelaktigt mörka rymden.





[1] En del ytor och rymdskrot är rejält imponerande. [2] Se din kropp slungas genom tunnlar. [3] Undvik fiendeelden, skjut snabbt och vinn.

Omega Boosting. Att iförd en speciell dräkt till synes utan kontroll kasta sig ut i rymden mot en dödlig och beväpnad fiende, och sedan skjuta och skjuta lite mer tills inga motståndare finns kvar. Det här är det mest frenetiska och galna skjutspel PSM har spelat.

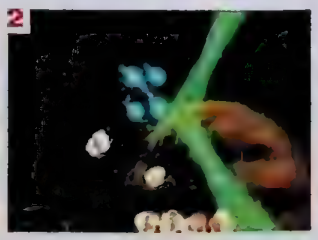
Otroligt nog kommer detta robotspel från teamet bakom *Gran Turismo*. Javisst, medan de samlat krafter för att jobba vidare på *GT2* har Yamauchi-san och hans pojkar spottat ut ett av årets mest sanslösa spel *Omega Boost* och plockat teman från diverse andra robotspel, och i detta styr spelaren en jätterobot. Roboten följer sin pilots kroppsrörelser. Uppdraget går ut på att rädda galaxen genom att utrota allt som vågar visa sig på skärmen framför en.

Omega Boost spelas ur tredje person (men här finns även ett sefrån-hjälmen-perspektiv för de som är galna nog) och är i brutal 3D. En farkost blinkar till ute i mörkret innan den plötsligt är i sikte och far förbi. Snabbt kastar man sig över kontrollerna för att gå i klinch med en myriad spetsiga farkoster som sprejar en med laserstrålar.

Dräkten styrs med en raketmotor och här finns knappar som kan bromsa eller skjuta en framåt och förbi all färgglad fiendeeld. Efter att ha spelat en stund förses man med en specialattack man kan använda antingen i små delar, eller låta den jobba upp sig så att man kan slå till med all kraft på en gång i en smartbomb-liknande attack som rensar skärmen från allt och alla, samt de tuffa (och obligatoriska) bossarna vid varje nivås slut.

Intressantast är *Omega Boosts* vapensystem. Trycker man på knapparna avfyras skott i vanlig ordning mot ett sikte som finns i bild. Men man har satsat mycket på ett slags skjut-och-glöm system. Låt siktet glida över ytan på en motståndare som fyller upp nästan hela skärmen, och dess svaga punkter lokaliseras. Siktet låses på upp till sex olika punkter åt gången. Tryck på eld, och sex missiler far iväg mot sex olika mål vilket ger en chansen att genast leta upp ytterligare sex nya mål. Såtillvida man inte stannar upp för att se på när missilerna spränger sina mål i luften.

Med sina oräkneliga olika utomjordingar, sina 19 zoner med alla former av intergalaktiska miljöer, och sin superba grafik, kommer *Omega Boost* att bli ännu en vinnare från GT-grabbarna.



[1] Den obligatoriska rymdspindeln lider av sviktande njurar. [2] Dina missiler på väg mot sina mål.

FÖRDELAR

- Det ser läckert ut.
- Smart spelsystem.
- Det är stort.

NACKDELAR

- Emellanåt brister 3D-grafiken.
- Ibland är det alldeles för svårt.
- Lite tjutigt, kanske?

VÅRT STALLTIPS

Fiendens grafik är enastående, men den mörka rymden är lite ojämn, liksom fiendeskeppens interiörer. Med tanka på att en av spelets skapare även skrev Sagas utmärkta *Panzer Dragon* hade vi förväntat oss lite mer.

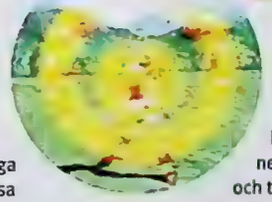
■ UTGIVARE:	Titus	■ DISTRIBUTÖR:	Import
■ UTVECKLARE:	Yukes	■ SPELTYP:	Beat 'em up

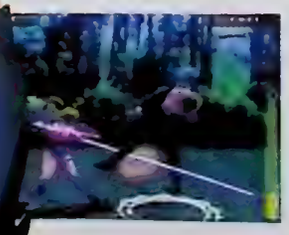
Evil Zone

En bunt brutala kämpar gör sig redo för ännu en holmgång på PlayStation. Har utvecklarna på Yukes något nytt att komma med?

Uppnäsor, bambiögon och ballongbröst tillhör gammal japansk mangatradition. *Evil Zone* från Titus är det senaste bildbeviset på den saken. Det hela börjar med en fet anime-sekvens som introducerar knytnävs-kämparna och målar upp bakgrundsstoryn. Lite onödigt men otroligt läckert, det måste erkännas. Och som flertalet fightingspel erbjuder *Evil Zone* alternativen Story, Survival, Vs och Practise. Samtliga karaktärer (totalt tio) har sina egna minibiografier. Här finns magiker, superhjältar, robotar, skolflickor ("hon älskar att slåss, är aggressiv men saknar självbehärskning") och prisjägare. En snubbe har det ockulta som hobby. Tydligen mördade han sina föräldrar, rymde hemifrån och är nu arbetslös. Han drogar ner sig och rånar folk (när han inte slår ihjäl dem). Hur som helst, alla ser bra ut och har en uppsjö lättåtkomliga manövrar i arsenalen. Vissa beat 'em up-spel kräver hopplöst långa sekvenser knapptryckande för att aktivera kul kombinationer, men i *Evil Zone* kan man göra häftiga combos med bara två eller tre väl valda knapptryckningar. Här finns laserstrålar, atomexplosioner, teleporteringar och till och med figurer som delar sig i två eller tre kopior av sig själva. Ibland, när vissa kombinationer utförs, så ställer kameran om sig för att visa närbilder ur ofta något ovanliga vinklar. De enkla tvåknapps-attackerna är nog aningen för lätta för en verklig entusiast, men effekterna är imponerande. *Evil Zone* är 3D på samma sätt som *Tekken*-spelen – man springer inte omkring i en arena utan går mest fram och tillbaka. Vare sig *Evil Zone* är din musik eller inte, så är det åtminstone en intressant variant i en sliten genre och hittar säkert sina fans.

[1–2] Karaktärerna är inte lika häftiga som i *Tekken* men vissa specialare är coola.





Ett av de originella inslagen i *Evil Zone* är de omåttligt överdrivna attackerna.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Mycket snyggt.
- Mjuk, följsam animation.
- Lätta kombinationer.

NACKDELAR

- Tämligen ytligt.
- Ännu ett beat 'em up.
- Heter inte *Tekken*.

VÅRT STALLTIPS

Evil Zone är en tjusigt förpackad och rejäl dos allvarlig kroppsskada med några fina karaktärer. De har många och lätta (kanske alltför lätta) kombinationer. Mangadesignen är uppfriskande annorlunda, så vem vet? Det skulle kunna bli en oväntad hit.

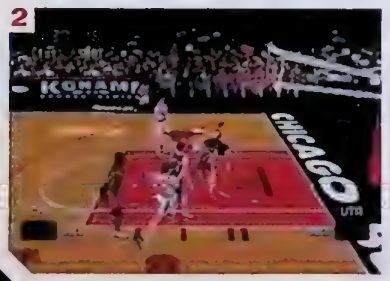
■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Konami	■ SPELTYP:	Sport

NBA Pro '99

Bollen är fortfarande rund men det är målen också. Blir det du som dunkar eller får du korgen?

1

2



3

[1] Gör en foul och det blir straffkast. [2-3] Motion-capture i världsklass

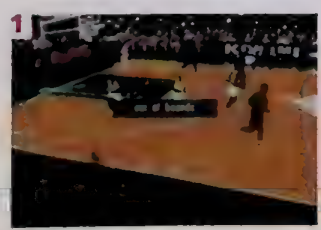
Att sno bollen från någon kan vara rent brottsligt kul. Så länge det sker i en basketmatch, vill säga. Där är det till och med nödvändigt. Det var därför lite av en chockartad upplevelse att bollen var rent omöjlig att stjäla i både Sonys *Total NBA '97* och Konamis tidigare basketförsök, *NBA: In The Zone 2*.

Så vi hissar flaggan i topp för *NBA Pro '99*. Det tacklar problemet med steals och andra snåriga försvarsinslag i basket med skallen före. Den som oupphörligen hamrar på steal-knappen åker på fouls så att det blir duschen direkt, men med lite list och tajming kan en försvarare tränga, kroppstackla och till och med knuffa en dribbler så bollen hamnar utanför planen. Det går lika bra att blockera en passning och rusa mot motståndarkorgen.

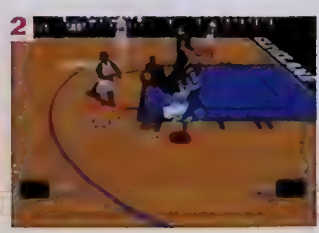
Försvarsspelet är hårt, men anfallet går minsann inte av för hackor det heller. Trepoängare är realistiskt svåra för alla utom den riktigt skicklige, men uppsättningen tips, dunkar och set-ups är verkar mycket lovande. Även om slamdunkarna inte är lika glassiga som i *Total NBA*, så är spelarnas rörelser kring korgen både verklighetstrogna och elegant akrobatiska – det är nästan så man får gåshud av förtjusning. Taktiskt verkar *NBA Pro '99* också bra med en hel rad strategier att välja på, vare sig man vill pressa in en dunk eller ta chansen till en avgörande trepoängare. Det bästa är att de mer avancerade varianterna inte hindrar ett enklare spel om man plötsligt känner för det.

En liten invändning är att de två tävlingarna, där man antingen försöker få mest poäng på begränsad tid eller sätta svårare och svårare dunkar, snabbt blir tråkiga. Dunk-tävlingen, där man måste memorera långa kombinationer, är som en mardrömslik basketversion av *PaRappa the Rapper* (fast utan musik och inget kul alls). På det hela taget kan Konami ändå knappast undgå att tjäna storkovan på *NBA Pro '99*. Så bra är det.

1



2



[1] Skuffa motståndarna av banan. [2] Snygga passar utanför målområdet.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Suveränt försvarsspel kompletterar ett starkt anfall.
- Packat med NBA-statistik och spelare.
- Mycket verklighetstroget.

NACKDELAR

- Inte lika lyxigt som föregångarna.
- Lätt att fouls osvalktligt.

VÅRT STALLTIPS

Nästan för smidigt. Spelarna rör sig utan ansträngning och så realistiskt att man nästan glömmer bort att inte alla basketspel är gjorda så omsorgsfullt som detta. Inte en onda gång springer man på spelare som om de inte fanns där. Man gör aldrig några korkade hopp när man inte vill. Kontrollerna är så bra att till och med bykåp skulle kunna spela. Nästan.

■ UTGIVARE:	Virgin	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Hudsonsoft	■ SPELTYP:	Racing

bomberman FANTASY RACING

Är Hudsonsofts nya en blindgångare eller kommer det att slå ner som en bomb i racingvärlden?

[1] Klara, färdiga, gå! Robotkaninen kör så pälsen ryker. [2–3] Den långa, mödosamma, gulliga vägen till framgång.

Att byta genre är ett vanskligt företag. Vi minns alla hur det gick när stackars Sylvester Stallone istället för *Rambo 6* försökte sig på att göra komedi med *Stopp, annars skjuter morsan skarpt!* Eller *Terminator*-Arnolds lika olyckliga *Twins*. Tvi vale. När det gäller TV-spel har man också förstått att det är ett riskabelt företag att flytta en populär figur från en speltyp till en annan – se bara på *Megaman Batte and Chase*. Men Hudsonsoft planerar att vända trenden genom att ta sin veteranfigur Bomberman från dynamitlådan till racingbanan. *Bomberman Fantasy Racing* är ingen *Mario Kart*-klon som man kanske skulle kunna tro, utan en märklig galopptävling. Det knyter an till *Bomberman*-serien genom ett fiffigt användande av välbekanta inslag. Titelfiguren och hans vänner rider på stora djur runt en massa banor. Som vanligt går spelet ut på att komma först över mållinjen, men för att lyckas med det måste man använda ett antal vapen till att röja motståndarna ur vägen. Man måste också se till att riddjuret inte blir utmattat. Om man pressar det för hårt blir det mörkrött i ansiktet och tappar farten.

Det hela påminner rätt mycket om *Running Wild*, ett spel som också det saknade den där riktiga adrenalindrivande på-helspänn-känslan. Dessutom ser Bomberman och hans vänner rätt konstiga ut i sin nya polygondräkt, och även om banorna väcker kära minnen till liv av gamla fina *Bomberman*-spel, så är de ganska slätstrukna. Det som räddar spelet är vapnen. Med en adress till alla söta racingspel, och det tidigare nämnda *Mario Kart* i synnerhet, så kan man välja bland en rad olika vapen från en meny vid loppets början. Bland dem finns Bombermans sedvanliga bombklot, men även raketer, extraenergi och vingar att flyga med över särskilt svåra partier. *Bomberman Fantasy Racing* är ett intressant misslyckande. Bristerna – de fantasilösa banorna och de ibland motsträviga kontrollerna – hindrar det från att bli riktigt så trevligt och enkelt som det hade kunnat bli. Intrycket på det här stadiet blir att en god idé har blivit slarvigt genomförd.

[1] Hoppla! Tänk den som hade en *Ridge Racer Type 4*-bil istället. [2] Tonvikten ligger helt klart på skoj och lattje.

FÖRDELAR

- Väl använda Bomberman-klöcker.
- Vapnen funkar bra.

NACKDELAR

- Små och ainspirerande banor.
- Blivis ryckiga kontroller.
- Troligen ett kortlivat nöje.

VÅRT STALLTIPS

Bomberman Fantasy Racing kunde ha blivit en utmanare till *Mario Kart*, men det kräver för mycket jobb av spelaren. Kontrollmekanismen varierar från välhagerande till irriterande, och banorna är för begränsade för att att spelet ska få upp den livsviktiga farten. Vapnen ger spelet några extra minuters spelvärde, men i slutändan lyckas nog inte Bomberman den bar gången heller att slå sig in på PlayStation-marknaden.

■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Atlus	■ SPELTYP:	RPG

Legend of KARTIA

Slitz-versionen av *Final Fantasy VIII?* Konami byter ut de hemliga agenterna mot framtunga krigarprästinnor.

[1–2] Har inte tid att prata nu – för många strider att utkämpa.

Linda Lampenius har en hel del gemensamt med Lacryma Christi. Båda är de självständiga kvinnor som inte tvekar att konfrontera världens ondska. Båda har blonda hårsvall och en kurvig figur som kan höja pulsen hos de döda. Men medan Linda bara är en simpel violinist, är Lacryma stjärnan i Konamis nya stridsrollspel *The Legend of Kartia*.

Handlingen tilldrar sig i det mystiska landet Rebus, en plats förstörd av det vardagliga missbruket av magi. Varför bemöda sig att gå ner till puben när man enkelt kan trolla fram en sejdel mjöd istället? Varför arbeta när man kan besvärja fram andar som gör arbetet åt en? Varför? Jo, för att all denna ockulta aktivitet leder till ondska och fördärv – förrymda andar och mörka konspirationer.

Det är sannolikt att somliga RPG-diggare kommer att bli avtända av *The Legend of Kartia*. Även om det förekommer dialog, utbyte av föremål och en väldig rollista av karaktärer, så ligger tonvikten på strider mer än på konversation. I likhet med *Vandal Hearts*, så är striderna strategiska tredimensionella uppvisningar där man möter mot arméer av trollkarlar och monster. Nyckeln till framgång är att anfalla fienden med rätt trollformler och vapen i rätt läge. Man kan elda upp bord, slå sönder golv och frysa vatten för att vinna taktiska fördelar.

[1–2] Scener från Rebus – ett land i kaos efter ett omfattande magimissbruk.

[3] Schysta 3D-slagfält, men striderna är rätt långsamma och saknar finputs.

Allt eftersom avsnitten rullar förbi blir striderna allt större och svårare. Det finns 150 besvärjelser att samla ihop, speciella föremål att använda och även möjlighet att sätta ihop egna specialvapen. Det originellaste inslaget är läget för två spelare, där man kan ställa sina veteranäventyrare mot varandra för att se vem som har längst trollstav.

Det är troligt att *The Legend of Kartia* på grund av det låga tempot och bristande finputs bara faller de mest hårdnackade rollspelarna i smaken. Det har få utsmyckningar och anstränger sig knappast för att omvända RPG-oskulder, men det kanske ändå kan trollbinda dem som tycker att striderna i *Final Fantasy* är godtyckliga, statiska och alldeles för enkla.

Men... vad är det här? Systrarna Graaf på PlayStation? Nix.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Massor av strategi och trollformler.
- Riktiga 3D-slagfält.
- Originellt läge för två.

● NACKDELAR

- Skäligen enkel på grafiksidan.
- Inte mycket till humor.
- Långsam, varv-baserad action.

● VÅRT STALLTIPS

The Legend of Kartia tycks arta sig till en värdig representant för speltypen, med mer magi, fler vapen och fler och ondare monster än *Sagan om Ringen* och *Hellraiser* tillsammans. Omfattande, [illegible] och bågnande av nya inslag, men kan ändå vara för långsamt och svårgenomträngligt för den stora massan.

TÄVLING

BJUD ALLA DINA VÄNNER PÅ BIO!

Nu har du chansen att se The Matrix i en helt egen biosalong tillsammans med dina kompisar!

1:a pris
Bjud alla dina vänner på The Matrix!
Du får tillgång till en helt egen biosalong som du kan fylla med alla dina vänner för en specialvisning av The Matrix. Du får också godis, chips och läsk.

2:a - 10:e
Matrix-kit:
Två fribiljetter till The Matrix
Soundtrack till The Matrix
(med bl a Marilyn Manson, Prodigy och Rob Zombie)
Exklusiv musmatta (med vätska i!)
The Matrix t-shirt

11:e - 25:e
The Matrix t-shirt och The Matrix solglasögon

26:e - 100:e
The Matrix solglasögon

Gå till www.atlantic.medstroms.se och besvara de enkla frågorna för att delta i tävlingen.

Vi kör genom utkanterna av New Forest och skvallrar glatt om råa rykten som skulle få moraliska människor att krevera. Plötsligt får vi syn på en hjord vildhästar. När vi pekar ut dem, lägger vi märke till att vår värd får en underlig glimt i ögonvrån. "De skulle passa bra som farthinder..." säger han och fnissar. Hmm... vad har vi gett oss in på? *Carmageddon* orsakade moralisk panik och ett himla stålhej i pressen (särskilt i England) när två versioner släpptes på PC 1997. Det stämplades som sjukt, degenererat, fasansfullt och fick heta alla möjliga saker som beskriver sånt som är ondskefullt och vidrigt här i världen. Varför? Därför att det gick ut på att iklä sig rollen som Max Damage, spänna fast sig i en bil och köra omkring på närmast oändliga banor, krocka sönder alla motståndarbilar eller till exempel tvinga ner dem i minfält så de sprängdes i bitar. Det var visserligen så att målet i *Carmageddon*

ZZ Top åker på en tryckare från Max Damage

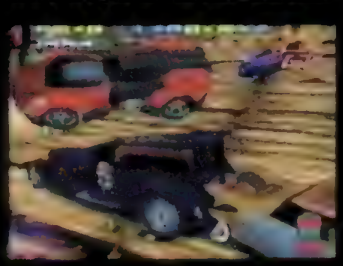
CARMAGEDDON

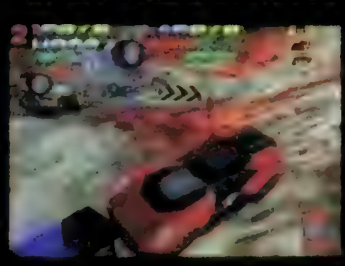
IRONISKT NOG VALDE SCI ETT GAMMALT ÅLDERDOMSHEM NÄR DE SKULLE VIDAREUTVECKLA SPELET SOM VARIT CENSURENS SKRÄCK SEDAN 1997. EFTER EN EVIGHET AV TESTER OCH JUSTERINGAR FICK VI ÄNTLIGEN TA EN TITT UNDER MOTORHUVEN...

var att vinna loppet eller slå ut alla medtävlare, men det var inte det inslaget som gjorde det så omtvistat. Ett av skälen till att spelet fått så mycket uppmärksamhet är att, samtidigt som du kör mot mållinjen, försöker du köra över så många zombier som möjligt. Och låt oss vara ärliga – de är människor, vare sig de har rött eller grönt blod. De kanske går lite långsamt och ryckigt, men visst är de människor. Eller fotgängare, om man föredrar det...

Argumentet är urgammalt – ska vi få spela TV- och dataspel som kan driva oss till att köra som mordiska galningar och begå våldsdåd i verkligheten? David Radcliffe, utvecklingsansvarig på Sci, försvarar spelet genom att kalla det sjuk humor. "Carmageddon har en inbyggd B-filmskänsla," säger han. "Det är som *Monty Pythons galna värld* – den svarte riddaren förlorar armar och ben tills han bara är ett torso som ligger där och skriker "Kom tillbaka din fegis!" Vi gjorde det inte för att chockera folk, utan för att få dem att skratta. Vi hoppas att vi har lyckats med det." Om du någonsin har drömt om att vara en av deltagarna i den svarta komedin *Death Race 2000*, så kommer dina ljuvligaste drömmar att bli verklighet på din konsol *mycket* snart...

Bortsett från de moraliska aspekterna och det faktum att du bör ha en speciell sorts humor för att uppskatta det, vad med själva spelet då? Hur kommer det att bli? Svaret är att det ser förbaskat lovande ut. Att kalla det stort vore en underskattning. Spelet tar dig genom 30 banor på tio världar, har sex olika spelsätt och över 30 olika bilar ▶





Fysiskt möjligt, men inget vi rekommenderar på E-num.

[1] Snott scen från *Christine* av Stephen King? Kanske inte. [2] Rickard Rydells zombiemanglare? [3] Lämna alltid kvar lite bränt gummi på asfalten. [4] Efter ett tag ser vissa lopp ut som rena skrotupplagen. [5] Tryck på reparationsknappen så lagar bilen sig själv. Kusligt.

MED EN LÄTT OCH SNABB BIL KAN DU HOPPA ÖVER BRÅDDJUP DÄR ALLA ANDRA KRASCHAR OCH BRINNER UPP.

och förare. Det är rätt mycket för vilket racing-spel som helst, men *Carmaggedon* går ännu längre. Precis som i PC-versionen kan varje bana till PlayStation utforskas fritt. Du sitter inte fast som på en bilbana. Vill du åka nånstans, rikta bara in bilen åt rätt håll och kör. Den enorma skalan på varje bana framgick tydligt när vi fick se en överblick på en av kartorna. Ovanifrån såg det ut som en simpel *TOCA*-karta – tydligt definierad bantextur, med gröna och bruna bitar runt kanterna. Ingenting ovanligt.

Men sen zoomar designern in och detaljerna blir synliga. Banan är fortfarande där, men de bruna bitarna blir till kolonner, pelare, ramper, loopar och till och med ett slott. Hur mycket av det här går att köra på?

"Hmm, alltihopa," förklarar en nöjd Radcliffe. "Vi mixtrar fortfarande med fysiken för att få några av hoppen att bli rätt, men i princip kan man köra överallt." Efter att ha lyssnat på alla kommentarer från de som spelade PC-versionen, har Sci lyckats förbättra spelbarheten till PlayStation. "Vad vi har gjort till PlayStation är att göra banorna lite snävare än på PC," berättar Sci. "Det gör att handlingen koncentreras lite mer. Vi har fortfarande vidöppna ytor, men nu finns det sträckor där man kan gasa på ordentligt för att hinna till en check-point i tid".

Eftersom spelet nu beter sig hyperrealistiskt, så får bilarna olika egenskaper. Om du till exempel använder en stor tung lastbil kan du utnyttja tröghetslagen för att köra på den sluttande delen av banan och köra om dina konkurrenter. Med en lätt och snabb bil kan du hoppa över bråddjup där alla andra kraschar och brinner upp. Du går dina egna genvägar, alltså.

[1] Till och med vägverket vill vara med. [2] 70ton tar en flygtur. [3] Kolla in husbilen – krossa husvagnstönten!

Bonusprylar spelar också en viktig roll i spelet. Namnet är lite missvisande, eftersom de kan vara ganska farliga saker om du inte är försiktig. Vad sägs till exempel om Lunar Gravity, där bilens fjädring beter sig som den vore på månen? Om du kraschar får du studsa omkring som en gummiboll. Är du less på att ständigt bli påkörd av andra bilar? Tvinga dem mot en bonuspryl som ger oljiga däck och se dem sladda bortom all kontroll. En sak som lockade på *Carmageddon* till PC var multispelarläget – och i den tredje versionen för PC har detta utvecklats ytterligare. Visst vore det synd och skam om man inte kunde spela flera spelare på PlayStation också? Som tur är kan man det. Det finns lassvis av varianter. Terminal Tag är som att leka kull, fast med inslag av ultravåld. Den som blir påkörd (knuffad av banan) är ute. Katt och råtta är ungefär likadant. Du är råttan och dina kompisar är katterna. Om du lyckas hålla dig undan några minuter har du vunnit. Men hur blir det med *Carmageddon* på PlayStation 2? Har de redan en uppföljare på gång?

"Ingen kommentar!" svarar Radcliffe. "Men visst, med tanke på hur PlayStation 2 tar bort alla nuvarande begränsningar, så skulle vi nog kunna åstadkomma något riktigt bra." Finns det något mer i spelet? "Ja, zombier. Massvis av zombier..." Låter bra, tycker vi.

DU ÄR RÅTTAN OCH DINA KOMPISAR ÄR KATTERNA. OM DU LYCKAS HÅLLA DIG UNDAN NÅGRA MINUTER HAR DU VUNNIT. LYCKA TILL...

[1] Den elektriska bonusprylen i aktion. [2–3] Vart tog vägen vägen? [4] Vad är det som dunkar i plåten? En folksamling...

David Radcliffe, utvecklingsansvarig på Sci, berättade för oss om det närmast legendariska bråttningsmatchen de hade med censuren för att få ge ut *Carmageddon* överhuvudtaget. Och hur de fick hjälp från ett oväntat håll.

Står det inte dig upp i halsen med allt gnäll på spelet?

Jo, otroligt. Faktum är att den brittiska censuren vägrade släppa igenom spelet till PC. Vi var tvungna att överklaga till flera instanser, en process som tog nästan åtta månader innan vi vann.

Sen skulle vi släppa uppföljaren till PC, och naiva som vi var trodde vi, "Nu är det lugnt. Det är ju precis samma koncept, så vad kan gå fel?" Till slut var vi tvungna att stämma dem för att få ett utgivningstillstånd. Hela saken är fullständigt befängd. Det verkade som de hade ett horn i sidan till oss för att de förlorade första gången, eller nåt...

Vi tänkte över situationen innan vi gav oss på PlayStation-versionen, för vi ville slippa gå igenom hela processen en gång till. Det var rent löjligt och bevisade ingenting för till slut fick vi ju vårt tillstånd ändå. Men eftersom det skulle kunna dröja ett helt år innan vi fick det ville vi inte ta några risker. Dessutom måste vi ju ta hänsyn till PlayStation-spelarnas ålder. Den är ju lite lägre än den genomsnittlige PC-ägarens. Så vi bestämde oss redan från början att vi skulle ha zombier, inte människor. Hela handlingen kretsar nu kring zombierna, och då är åldersgränsen 15 år (i England) – inget problem alls.

Tror du fortfarande att det blir moralisk panik när spelet släpps för PlayStations yngre spelare?

Ja. Det finns inget vi kan göra åt saken. Jag menar, titeln är inte precis politiskt korrekt, men det var aldrig avsikten heller. Det var meningen att det skulle vara på skoj... vi får väl vänta och se om det blir några reaktioner. Kanske har tidningarna tröttnat. Här i England har historien valsat runt i skvällerpressen i två och ett halvt år. Och som vanligt till ingen nytta – censuren släpper ju alltid igenom oss till slut.

Tror du att mediabevakningen kan bli en bumerang i det här fallet? Ni får mediabevakningen som ger er PR, men om ni inte fick mediabevakningen skulle ni förlora PR.

Tja, vi blir ju omnämnda, men vi har alltid hävdat att *Carmageddon* är ett förbaskat bra spel. Först och främst handlar det om spelbarhet och spelglädje. Jag menar, spelet har aldrig varit särskilt kontroversiellt i branschtidningarna – bara i skvällerpressen. Det är förmodligen sant att all publicitet är bra publicitet, men jag är övertygad om att rätt många människor blev förfärade av några av de lögner som skrevs om *Carmageddon* när det kom. Till och med censuren skrev lögner. Jag menar, det cirkulerade uppgifter om att man kunde köra över små barn i spelet, vilket aldrig har varit sant. Jag vet inte var uppgiften kommer ifrån, men den hänger envist kvar eftersom om man upprepar en lögn tillräckligt många gånger blir den sanning. Såna här saker leder naturligtvis till att folk tänker, "Usch, det där låter ju rent förfärligt." När vi skulle överklaga hos censuren var det massor av folk där. Fay Weldon var där – och till vår fasa, även Biddy Baxter som skapade *Blue Peter* (ett mycket inflytelserikt barnprogram på BBC 1). När vi hörde det fick vi hjärtat i halsgropen. Vi misstänkte att hon skulle avsky spelet och så skulle vi vara förlorade. Men till vår stora lättnad så skrattade hon jättemycket när hon spelade och jagade efter fotgängarna och backade på dem – så vi får väl se vad som händer...

Mot gänget bakom *Carmageddon*. Och vi skämtar inte...

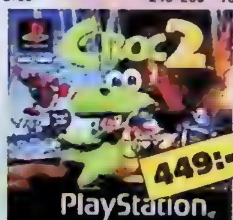
3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

NU FÅR DU 50% MER FÖR DINA SPEL

KÖPER BYTER SÄLJER

SPE

	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	350	175
Andretti Racing	299	250	100
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	350	150
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	350	150
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman Hero	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	25
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	199	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	99	50	25
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Croc 2 (10 juni)	429	350	150
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Croc 2	449	400	175
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	99	50	25
Cyberia	149	50	25
Cyborsled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	449	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Driver's Dream	449	400	175
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	199	150	50
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast In the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
G.T.A Value Pack	429	350	150
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	99	50	25
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	429	350	150
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet i Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings '99	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	479	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monkey Hero	379	300	125



SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA

Besök vår websida:
www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar, auktioner & releaser.

..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på nästa sida..

..eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under vi köper. Nu betalar vi 50% mer om du byter mot begagnade spel till

	/ vi köper
Tekken 3	175

Ex: Tekken 3 175 +50% = 262:50
Byter du mot något annat betalar vi 20% mer dvs. 175 +20% = 210

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

..eller kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken vi köper.
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA
- Skriv namn, adress, postnummer, telefonnummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post- bankgironummer eller annat utbetalningssätt när du säljer spel.
- Är du under 16 år ! Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖPINFORMATION

*Våra inköpspriser gäller per postorder.

*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
*Ej utlösta paket debiteras med 150:-
*3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Mag. eller t.om 13 Aug.1999.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel

	måndag-fredag	lördag	
Postorder Butik	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

www.spelia.se

Besök våra butiker:
Valhallavägen 36
T - Tekniska Högskolan
T - Farsta Centrum

SPELIA

NU FINNS SPELIA I Farsta Centrum

-SVERIGES MODERNASTE SPELBUTIK

Välkommen!!

www.spelia.se

	nytt/	beg.	/vi köper
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	400	175
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	99	50	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	399	350	150
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C '98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	25	
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	99	50	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	100	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poy! Poy!	499	300	125
Poy! Poy! 2	429	399	250
Promier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100

	nytt/	beg.	/vi köper
Rally Cross	399	350	150
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	350	150
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	300	125
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	174
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
Slamscape	349	100	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	
100Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50
Star Wars Episode 1	449	400	175
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	479	400	175
Streetfighter Coll.2	479	400	175
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzzl. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50

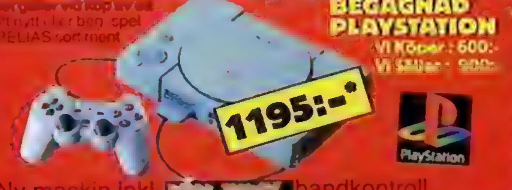
	nytt/	beg.	/vi köper
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tokken	249	150	50
Tekken 2	249	150	75
Tekken 3	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	350	150
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75

	nytt/	beg.	/vi köper
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	399	350	150
Wing Over 2	399	350	150
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

*Priset gäller vid köp av ett valfritt nytt eller beg. spel ur SPELIAS sortiment



BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 600:-
Vi Säljer : 900:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti

TILLBEHÖR:

	nytt/	beg/	vi köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	599	450	150
Arkad Joystick (Namco)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, orginal	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	29	20	5
Game Booster	449	350	150
Handkontroll	149	100	50

	nytt/	beg/	vi köper
Handkontroll, D. Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	199	[illegible]	[illegible]
Handkontroll, analog	299	200	[illegible]
Handkontroll, RPG	399	[illegible]	100
Handkontroll (Ascii)	299	200	50
Handkontroll NegCon	499	350	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, orginal	249	200	[illegible]
Minneskort, 15 block	149	100	50
Minneskort, orginal	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort, 240 block	399	300	[illegible]

	nytt/	beg/	vi köper
Minneskort, 360 block	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150

	nytt/	beg/	vi köper
Pistol inkl.pedal	499	[illegible]	[illegible]
Ratt, Act Labs	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ratt, Top Drive	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RGB-scart kabel	199	[illegible]	[illegible]
RGB-scart kabel, org.l	499	[illegible]	[illegible]
The Glove	[illegible]	[illegible]	[illegible]

P M 6-99

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Spel / Produkt	System	Pris
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Reservspel / produkt

Namn

Telefon

Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-rutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot.
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

40 winks

Har du någonsin undrat varför du drömmer? GT Interactive tog sig en funderare. Resultatet blev 40 winks, ett storslaget spel. Ett tecknat äventyr i 3D som gör en yr i nattmössan. Vi fick en godnattstund med utvecklarna Eurocom...

För en del är drömmarnas land en glädjestrålande plats där marshmallows växer på träd, kossor gör krumsprång av glädje och det är julafton med presenter varenda dag. Men för andra är det ett allt annat än mysigt mardrömslandskap med smältande klockor där monster lurar bakom varje hörn. Det är drömmar. Det är mardrömmar. Det är ett nytt spel från GT Interactive, som heter *40 Winks*. Låt oss förklara.

40 Winks är ett animerat äventyr som utvecklats av engelska Eurocom. Det bygger på en tredimensionell värld av barndrömmar och utspelas långt efter läggdags. Efter att ha valt en av de två rollfigurerna, dvs Ruff eller hans tvillingsyster Tumble, måste du rädda de fyrtio blundarna (Winks, därav titeln) från den ondskefulle Nitekap. Under ditt somngång-liknande uppdrag förvandlas du till robotar, monster och till och med ninjakrigare. Innan vi går in på intervjun med chefen (regissören?) Mat Sneap så måste vi klargöra en sak: *40 Winks* är vackert. Otroligt snyggt. Både i animeringen av figurerna och i alla detaljer. Det är helt enkelt lysande. *40 Winks* var en stor hit under förhandsvisningen på E3 i år. Och förresten. Om du tror att det bara är för småbarn så tar du miste.

Beskriv *40 Winks* för oss.

Vårt mål var att göra ett spel som tilltalar en bred grupp av spelare i alla åldrar, med tonvikt på kontrollmetoderna och karaktärernas personlighet. De får nya förmågor under spelets gång, som man måste lära sig för att komma nån vart. När vi formgav spelet ville vi det skulle bli en milstolpe i ökad inlevelse, interaktivitet och spelvärde i animerad 3D – en värld som den ser ut i ett litet barns synvinkel. Vad som är roligt, hotfullt och läskigt i deras ögon kan få befängda proportioner bara för humorns och spelglädjens skull.

Figurerna i *40 Winks* är underbart sammansatta. Berätta kort för oss om karaktärerna och storyn.

Har du någonsin undrat varför man drömmer? Det är inte många som vet om det här, men när vi sover är det någon som vakar över oss. Det finns varelser som existerar enbart för den sakens skull. De kallas för Winks, och det är deras jobb att se till att vi bara drömmer skona drömmar när vi sover. Det är faktiskt sant!

Har du någonsin undrat varför man har mardrömmar? Det finns en typ som heter NiteKap, och han är inte särskilt glad. Han är så trött att han inte kan sova, och ju trättare han blir desto argare blir han. Och om han inte kan få sova gott, varför skulle någon annan få det? NiteKap kidnappar Winks för nöjes skull och förvandlar dem till Hood-Winks, elaka små rackare som tar sig in i dina drömmar och gör dem till mardrömmar. De älskar att skrämma små barn, och man kan ofta höra dem fnittra under sängen. Särskilt när man vaknar efter en mardröm. Läget är nu så allvarligt att det bara finns 40 ofördärvade Winks kvar. Det är upp till dig att rädda dem, för annars kommer ingen att drömma något annat än mardrömmar någonsin mer. Hinner du kullkasta NiteKaps planer i tid? Lösningen är att gå in i dina egna drömmar och rädda Winksen innan NiteKap får dem i sitt grepp.

Du kan spela Ruff, en käck liten hjälte. Han är en skojfrisk rackarunge – modig, men medveten om sina brister. Eller så kan du välja Tumble, Ruffs livliga tvillingsyrra. Hon är mer sansad än Ruff och tänker sig ofta för istället för att bara rusa på. Hon är lika fast besluten att stoppa NiteKap, men tycker antagligen lite synd om honom. Ruffs och Tumbles mamma är varm och omtänksam, men tycker om att retas lite grann ibland.

Och NiteKap? Den här argsinta typen som inte kan sova later som en korsning mellan Mr Burns i Simpsons och Scar i Lejonkungen. Han är en fafang, egoistisk och nedlåtande översittare – men inte så läskig som han skulle vilja vara.

Thread-Bear är NiteKaps medhjälpare, hantlangare och allt i allo. Till skillnad från sin husbonde har han inga somnproblem, men han håller sig vaken för att NiteKap vill det. Under spelets gång blir Thread-Bear av med en del stoppning, och även kroppsdelar på grund av somnbrist och nappatag med barnen. Han har en väsande röst.

Winks och Hood-Winks är de som bor i och har ▸

[1-6] Stillbilder från det ursnygga *40 Winks*. Vem behöver PlayStation 2 när man kan göra sånt här med ettan?

hand om dromvärlden. Winks förstår allt man säger till dem, men de begränsar sina svar till ett eller två ord. De är olidligt söta, och har pipiga röster som låter som skriken i *Worms* och *Lemmings*. Hood-Winks är snarlika men morrar.

Vad är du mest nöjd med i *40 Winks*?
Det nordiga svaret? En del av grafiken är synnerligen cool. Jag har aldrig sett någon göra en del av det vi gör. Dessutom hänger utformningen och storyn ihop bra – vi har tankt till dar.

Vad är det bästa med spelet?
Att spränga ett gang rymdvarelser med en laddning målsökande missiler (en sötare version av *Duke Nukem*). Eller en ninja-attack mot en grupp enbenta pirater, bara för att bli jagad av deras hund som snor allt du plockat på dig. Eller kanske att åbaka runt som monster och krossa allt som kommer i din väg och hitta lonndörrar. Eller kanske att slåss mot Thread-Bear på en triceratops. Eller kanske...

Finns det några anmärkningsvärda inslag i spelet vi aldrig har sett förut?
Vi är särskilt nöjda med hur vi har använt de olika figurerna. Ruff och Tumble kan förvandla sig till fyra olika typer (ungefär som att byta kostym eller klä ut sig) och beroende på vilken du väljer kan du göra helt nya saker. Detta låter dig i sin tur gå vidare till nya rum på nivåerna. Det är nästan som att spela flera olika spel.

Grafiken i *40 Winks* är fantastisk. Hur långt har ni pressat PlayStation, och använde ni en Performance Analyser?
Vi har faktiskt inte gjort det än, så förhoppningsvis kan det bli ännu bättre...

Hur länge har ni jobbat på *40 Winks*?
Själva arbetet har tagit omkring 16 månader. Före det hade vi ungefär ett halvårs planering.

Vilka PlayStation-spel har inspirerat er när det gäller gameplay och design?
Spyro var oerhört välgjort. Jag är också svag för *Croc*, även om en del inte gillade det. Jag tyckte det var väldigt bra för små barn.

Att ni jobbar åt Disney måste ha påverkat dig starkt?
Hela Disney-grejen har varit fantastisk, speciellt de tecknade långfilmerna. Det är en otrolig känsla att se det jobb som läggs ner på en storfilm som *Herkules* eller *Tarzan*. Det är något som vi har dragit stora lärdomar av.

Har ni använt målgrupper när ni gjorde research och utvecklade spelet?

[1-2] Använd knytpunkterna som är gömda i huset för att komma till de olika drömvärldarna. Och sen? Förvandla dig till en ninja...

Vi håller på med det nu. Ibland kan ett problem vara pinsamt uppenbart för ett par nya ögon. Man ser inte felet själv *just för att* man har stirrat sig blind på det i två år. Så målgrupper är verkligen nyttiga.

Vilket inflytande har målgrupperna haft då? Har ni gjort några ändringar?
Ja. Hittills har vi justerat en del spelkontroller och ändrat hjälpfunktionerna.

Vad är det som kommer att få spelare att tänka "bara en gång till"?
En av sakerna är att man kan spela antingen som Ruff (pojken) eller Tumble (flickan). Genom att byta figur kan man komma åt områden som bara grabben respektive tjejen kan hitta. Spelet blir helt annorlunda beroende på vilken av dem du spelar.

Vad har *40 Winks*-teamet jobbat på tidigare?
Vår meritlista är ganska brokig. Den sträcker sig över tio år tillbaka, till åttabitarskonsolerna... *Jungle Book*, *Spot Goes to Hollywood*, *Donald Duck in Maui Mallard*, *Street Fighter 2 Turbo*, *Mortal Kombat 3 och 4*, *Hercules*, *Cruisin' World*, *Duke Nukem 64*... Räcker det?

Varför ska man välja *40 Winks* och inte någon av konkurrenterna?
Vilka konkurrenter? Vi har verkligen lagt ned möda på varenda liten detalj, vare sig det är spelbarheten, grafiken, musiken eller storyn... Jag tror folk kommer att uppskatta det när de ser resultatet.

Finns det någonting i spelet som är helt nytt?
Vi håller på och gör lite coola grejer med hårdvaran. Vad spelbarheten beträffar, så är det suveränt att kunna förvandlas till *tio* olika figurer. Det innebär mycket djupare innehåll än i ett genomsnittligt PlayStation-spel.

Förklara kontrollsystemet...
Tja, en av de saker vi använder är en Dual Shock-kontroll. Vi använder dubbla analoga spakar – en för spelarens rörelser och en annan för kameran. Det funkar jättebra eftersom det är så intuitivt och låter dig se precis det du vill se. Det löser ett problem som har plågat många liknande spel.

Hur är det med spelets storlek – antal nivåer och sånt?
Det finns sex drömvärldar: Nightmare, Space, Pirate, Underwater, Prehistoric och Castle. Var och en har flera stora nivåer och bossnivåer. Vi kommer att lägga till Race-sektioner och andra bonusområden.

Vad kommer det mer från Eurocom under 1999?
Vi lägger just sista handen vid *Tarzan*, som är baserad på Disneys nästa tecknade långfilm. Sony släpper den senare under året.

Kan du tänka dig en uppföljare till spelet? Kanske till PlayStation 2?
Det vore trevligt. Vi får se hur det går med den här först, förstås...

Berätta en hemlighet om *40 Winks* som du aldrig har avslöjat för någon tidigare...
Tidigare hade vi en figur i spelet som hette ZeeMan the Superhero, men vi tyckte att han såg för vuxen ut eftersom han var så biffig. Så vi gjorde om honom till en robot eftersom vi behövde en figur som kunde skjuta missiler och en massa andra häftiga vapen. Vi kanske tar med honom nästa gång.

Den söta lilla tjejen Tumble tampas med några hemska Need-Winks.

Ritblock

Timmar har ägnats åt de animerade figurerna i *40 Winks*. Någon borde göra en tecknad film av de här typerna...

Q&A

Namn: Mat Sneap

Företag: Eurocom Entertainment Software

Titel: Direktor

Arbetsbeskrivning: Tekokare, gnällfarbror och allmän kontorsrätta. Javisst ja, jag godkänner semesterlistorna också (det är toppen – precis vad jag arbetat i åratal for att uppnå). Bortsett från det så håller jag ett oga på produktionen av *40 Winks*, vilket ar latt eftersom teamet ar ett bra gang som vet vad de gor.

Spelhistorik: Massor av Disney-spel under åren, liksom arkadkonverteringar åt Midway och andra licensbaserade produkter.

Det här spelets influenser: Huvudinfluenserna har varit spel som *Banjo*, *Spyro* och *Croc*, liksom tidigare åttabitarsspel. Jag skulle inte vilja påstå att vi forsoker bracka några sarskilda titlar. Helt klart kommer en del konkurrerande titlar att *alltid* vara bra spel. For vår del spelar det ingen roll vad som finns på marknaden; vi vill bara gora ett så bra spel som möjligt.

Favoritspel: N64 *Banjo*. Jag beklagar!

Brev

VARFÖR DET SLÄPPS SÅ FÅ SPEL MED FÖRRENDERADE BAKGRUNDER, NÄR FINAL FANTASY VIII KOMMER OCH VILKET MEGAMAN SOM ÄR BÄST ÄR FRÅGOR SOM VI BROTTAS MED PÅ BREVSIDAN DEN HÄR MÅNADEN.

Tjena coolingar!
Jag tycker er tidning är bäst i hela världen, men jag är lite arg. Ni skrev att *Silent Hill* och *Brian Lara Cricket* var spelbara på demo 40, men det stämde inte.
❶ Vilket spel är bäst?
❷ Kommer *Tekken 4* nån gång?
Jack-2

Tyvärr är det Sony, inte vi, som bestämmer vad som ska vara med på CD-skivorna. Ibland ändrar de innehållet i sista minuten. Darfor kan vi inte garantera att CD-innehållet alltid stämmer overens med föregående tidnings nästa nummer-sida, vilket vi även forklarar på den sidan. Vi beklagar.
❶ Det beror ju lite på vilken typ av spel man gillar. Vi spelar mest *Ape Escape* just nu.
❷ Formodligen till PlayStation 2.

Hej PSM.
Tack för en jättebra tidning, men nu till mina frågor.
❶ Varför har inte *Rainbow Six* kommit ut, och när kommer det ut i Sverige?
❷ Hur mycket kommer det att kosta?
❸ När kommer PlayStation 2 att släppas i Sverige?
Eric

❶ Det har blivit forsenat, men är under produktion och ska slappas i vinter.
❷ Ungefär lika mycket som alla andra tredjepartstillverkade PlayStation-spel. Drygt 500 kronor, med andra ord.
❸ I slutet av år 2000.

Nu ni!
Jag har väntat i evigheter på att *Driver* skulle dyka upp. Sen bläddrade jag igenom mitt nya nummer av PSM, och där var det! Inte bara en videofilm, utan en spelbar demo. Jag har köpt er tidning tidigare, och hittills har jag inte haft något att klaga på, men nu... När jag fick vänta en fjärde gång på att staden skulle laddas började jag trottna, allvarligt talat. Skulle det här vara en spelbar demo? Är det alltid tidsbegränsningar på demoversioner? Jag är inte precis världens duktigaste spelare, men att få ut något nöje av den här var ju rent omöjligt. Löjligt, tycker jag. Jag hoppas att andra håller med mig. Vi vill ha spelbara demoversioner, inte såna som är över på några sekunder. Tack för att ni tog er tid. Jag vill inte bara klaga. *Rollcage* är helt underbart! Jag vill ha mer! Fortsätt spela, och tack för en trots allt bra tidning.
Tim

Aj! Demoversionen på Driver fortsätter att göra läsarna buckliga. Men det kommer en ny!

Du är inte den förste som klagar, Tim. Men vi kan glädja dig och alla andra som blev besvikna med att det kommer ett nytt, mycket battre demo på *Driver* redan i nästa nummer av PSM. Så håll ut!

Hej PSM!
Jag tycker er tidning är jättebra, ni har bra humor.
Jag har några frågor om *Final Fantasy VIII*:
❶ Vad är "PAL-versionen"?
❷ När kommer *FFVIII* till Sverige?
❸ Hur mycket kommer *FFVIII* att kosta?
Fortsätt göra en bra tidning!
Alex F.

❶ PAL ar det TV-system som vi har i Sverige och i större delen av Europa. En PAL-version av ett PlayStation-spel fungerar bara på europeiska maskiner.
❷ I november eller december.
❸ Formodligen lite mer an andra PlayStation-spel. I Japan är det namligen det dyraste PlayStation-spelet någonsin.

HejsanPSM!
Jag är en tjej på 11 år som bara älskar PlayStation. Jag har några frågor:
❶ Kommer det att komma ett *Croc 2* och i så fall när?
❷ Om man inte räknar med *Megaman Legends*, vilket *Megaman*-spel är då bäst?
Med vänlig hälsning Coco Bandicoot

❶ *Croc 2* släpps i mitten av juli.
❷ *Megaman X4*. Det är till och med bättre än *Megaman Legends*.

Hej PSM,
Varför görs det så få spel med förrenderade bakgrunder? Jag är ganska kräsen av mig och tycker att grafiken i till exempel *Tomb Raider III* och *Metal Gear Solid* är på tok för fyrkantig. Kan ni ge några exempel på äventyrsspel med förrenderad grafik (förutom *Resident Evil* och *FF VII*) som finns i PAL?
Micke

Förrenderade bakgrunder är inte interaktiva och går inte att titta på ur olika perspektiv. Därför väljer många spelutvecklare att undvika dem. *Hard Edge* är i alla fall ett exempel på ett nytt äventyr med förrenderade bakgrunder.

Hej PSM,
Först vill jag tacka er för den bästa tidningen jag någonsin läst.
Nu till frågorna:
❶ Från vilken vinkel ser man i spelet *Tomorrow Never Dies*?
❷ När kommer *Tomb Raider 4*?
Jag hoppas ni kan svara
Tanner

❶ Alla möjliga.
❷ Forhoppningsvis innan årets slut.

Hej PSM,
Eftersom jag har på tok för lite att göra, ägnade jag en hel eftermiddag åt att dekorera min PlayStation med tjusig trävinyl. Jag tyckte att den borde matcha de andra möblerna i mitt rum, men den ser mest ut som en IKEA-möbel. Vad tycker ni?
Benny

Det ser ut som om du hade gjort den i slöjden. Ingvar Kamprad skulle ha älskat den.

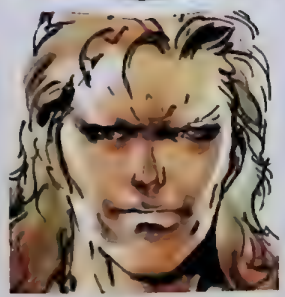
Yo PSM!
Först måste jag säga att er tidning knäcker!
❶ Vilket är det bästa beat 'em up /plattformsspelet?
❷ Rekommenderar ni *Soulblade* om man gillar *Tekken*-serien?
Antonis V
P. S. Jag vill även hälsa till alla mina homeboys och alla ni som jobbar på PSM.

❶ *Tekken 3* är det bästa beat 'em up-spelet och *Ape Escape* det bästa i plattformsgenren.

❷ Ja, särskilt om man gillar skräckfilm. Varför inte ta och utnyttja vårt fräcka prenumerationserbjudande i det här numret? Då får du *Soul Blade* utan extra kostnad!

Hej PSM,
Finns det några planer på att göra film av *Metal Gear Solid*? Spelet är ju minst lika bra som *Tomb Raider*! Jag menar, storyn är ju helt suveräna och karaktärerna också. Psycho Mantis; en leviterande knäppskalle som kan läsa folks tankar, Vulcan Raven; en jätte som springer omkring och leker med en minigun, Metal Gear Rex, en robot med kärnvapen samt en hjälte som skjuts ut ur en ubåt beväpnad till tänderna med ett paket cigaretter. Konami är bäst.
ST

Det ser inte ut som om det skulle bli någon *Metal Gear*-film inom den närmaste tiden, men hoppas kan man ju alltid. Vi vet i alla fall vilka som skulle kunna spela Liquid och Snake. Vad sägs om Patrick Swayze och hans brorsa? Det skulle ge den rätta B-filmskänslan.



Lockige Patrick Swayze som långhårige Liquid och Don Swayze som Snake? Snacka om åttietal. Varning för hockeyfrilla!

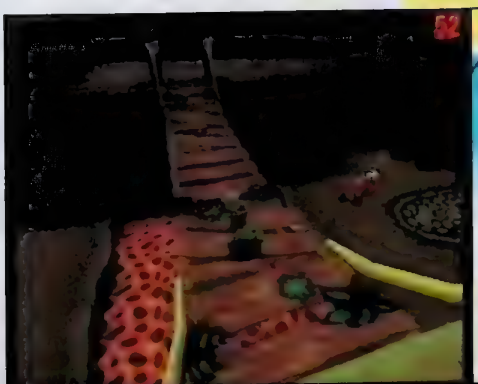
BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer [illegible].
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

SpelTest

RECENSIONER

GTA: London 1969	50
Croc 2	52
Puma Street Soccer	55
Need For Speed Road Challenge	56
Rampage 2	58
Wing Over 2	59
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	60
Hard Edge	62
Sports Car GT	63
Marvel Vs Street Fighter	64
Pro 18 Golf	66
Big Air	67
Asterix	68
Guardian's Crusade	69
Yo Yo's Puzzle Park	70



[1] Detta meddelande kommer att självförstöras inom tio sekunder. Kom ihåg att knark och våld inte är det minsta coolt. [2] Starta motorn... [3] ...och ge dig ut på stan på jakt efter äventyr. [4] Är det där Austin Powers eller bara Gerri Halliwells senaste kärra?

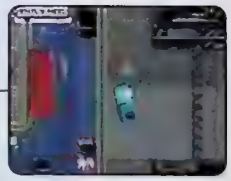
GTA: London 1969

Oj, vad kul det var i London på 60-talet. Minikjolar, hundkojor, Michael Caine och en välklädd våg av organiserad brottslighet. Swing it, Magistern!

London 1969. Ett beryktat gäng brottslingar, ledda av ett par handikappade, psykotiska tvillingar, styr huvudstadens undre värld. London är i tvillingarna Crisps klor. Öh... Så här ligger det till...

Vad vi har här är en enkel uppdatering av ett av de bäst säljande spelen till PlayStation, *Grand Theft Auto*. På sätt och vis TV-spelens fula ankunge med sina små 2D-bilar som körde omkring i en klumpig stad och jagades av kubistiska poliser, samt mejade ner fotgängare av Amigaklass. Trots detta var det märkligt nog ett engagerande spel, och detta berodde till stor del på att man kunde åka vart som helst och göra vad som helst, vilket innebar att spelaren kunde utföra de många uppdragen på egna sätt.

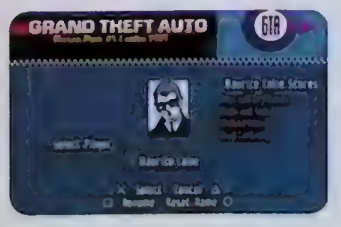
GTA blev så pass framgångsrikt att en uppföljare blev nödvändig. *GTA: London 1969* är vad de kallar ett "mission pack" – en tilläggsskiva som kräver det ursprungliga spelet för att fungera. Besynnerligt nog inte för att London kräver någon kod från originalskivan. Istället kollar skivan bara så att man har originalet efter att det har laddat. Ett rätt klumpigt försök att få folk att punga ut med några hundringar för båda spelen för att kunna spela London – ett spel som är hälften så stort som det första. Man kan förstås även se det som att de belönar *GTA*:s mest hängivna fans med en helt ny stad för en mindre summa pengar.



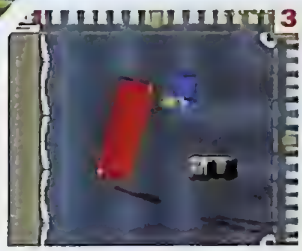
Vi befinner oss alltså i London cirka 1969 för att köra omkring (till skillnad från första *GTA*:s tre USA-baserade banor), vilket innebär att de bytt ut Chevorna mot Capris, Greyhoundbussarna mot dubbeldäckare, och alla Harleys mot vespor. Hur som helst, för att undvika att betala bilmärkena royaltypengar, har spelmakarna ändrat alla namn – Capri blir Crapi och så vidare. På samma sätt liknar inte staden London speciellt mycket,

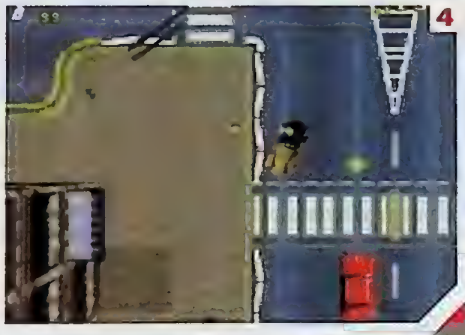
HUR VAR DET HÄR DÅ?

Man spelar som en av flera karaktärer med roliga namn, som Maurice Caine, och jobbar för allt mäktigare gangsterbossar innan helvetet till slut brakar lösa. Utan att avslöja för mycket, kan vi nämna att en stridsvagn kommer att dyka upp.



[1] Knyck en buss och glid iväg runt Hyde Park. [2] Eller genom det soliga Westminster om du så vill. [3] Den här kolossen klarar även av snäva kurver utan att välta. [4] En Lotus 7, fast här heter den Locust. Ett av många dåliga skämt. [5] Ta och leta upp Keith som tydligen har något fuffens för sig i Bow.





GTA

även om vissa berömda gator finns med, vilket fallet även var med *GTA*:s version av New York.

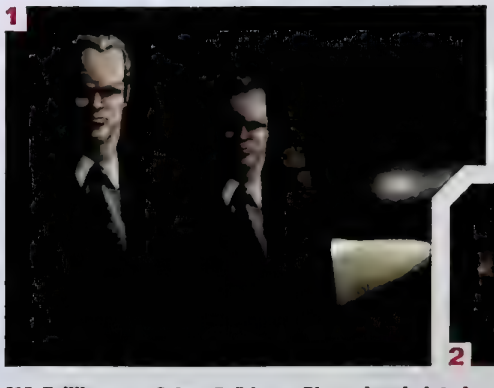
Den goda nyheten är att grafiken är bättre den här gången. Fordonen är inte längre kubistiska monster och spelet flyter smidigare – men bara en aning. Trots förändringarna ser *GTA London* väldigt ålderdomligt ut, men – vilket dess skapare är noga med att poängtera – detta är inget nytt spel, utan bara en uppdragsskiva.

Spelmässigt har inget förändrats. **Far omkring på centrala Londons förunderligt folktomma gator i en uppsättning bilar, utpressa och hota folk, och om detta misslyckas, ta kål på dem.** Om du älskade det första spelets puerila action kommer du att älska detta. Å andra sidan, om du tyckte att det var tafflig, tjatigt och trist, så...

GTA: London är faktiskt ännu taffligare än originalet i och med att det ska utspela sig 1969. Det känns som om Take2:s idésprutor suttit i ett rum med anteckningsblock och skrivit upp alla brott-på-60-talet-referenser de kunde komma på. Vissa av dem visste vad som gällde, andra inte. Resultatet har blivit en massa dåligt underbyggda referenser. Dialogen imiterar TV-serier som *De professionella* och *Polislarm Sweeney*, vilka båda kom på 70-talet. Spelet är fokuserat på 60-talsgrejor som vespor och mods, men trots detta springer skurkarna omkring i 70-talets V-jeans. En hel del skämt är inspirerade av en klassisk, brittisk TV-serie – *Only Fools and Horses* – från 80-talet. Tack och lov är soundtracket lika utmärkt som originalets.

> DET KÄNNS SOM OM TAKE2:S IDÉSPRUTOR SUTTIT I ETT RUM OCH SKRIVIT UPP ALLA BROTT-PÅ-60-TALET-REFERENSER DE KUNDE KOMMA PÅ.

Det som möjligen kan motivera ett inköp av spelet är att man får valuta för pengarna. Om du redan äger *GTA* behöver du inte punga ut med så mycket, och för dessa pengar får du mer än 20 timmar vapen, bilar och fantasifullt spelande. Synd bara att vi måste vänta på *GTA 2*, som kommer senare i år, för att få några riktiga nyheter.



[1] Tvillingarna Crisp. Bröderna Piraya kunde inte komma. [2] Vem kunde ana att David Bowie skulle göra ett gästframträdande?

BETYG

■ GRAFIK: Bättre, men fortfarande tvådimensionell och tafflig 4
■ SPELBARHET: Likartad, men engagerande och kul 8
■ HÅLLBARHET: Värt pengarna 7

Kommer inte med något nytt och erbjuder mindre spelande än det förra spelet. Men om du är en *GTA*-fan och står ut med 70-talsskämten är det väl spenderade pengar.

7 AV 10

[1–6] Vila ögonen på de här bilderna. *Croc 2* ger dig en omväxlande omgång, är fängslande färgstarkt och riktigt, riktigt svårt både för små och stora.

Croc 2

Han har biljardbollar till ögon och en krokodilväska på ryggen.

Han är också svårare än han ser ut.

Vare sig man älskar eller hatar honom så har *Croc* en respektabel skara fans. Inte konstigt då, att Fox släpper en uppföljare. Och här har vi det, om än inte med världens mest fantasifulla titel. Precis som sin föregångare är det inte något perfekt plattformsspel, men kasta inte in handduken för det. Det är faktiskt inte så dumt. Vad som är riktigt trevligt är att det bygger vidare på originalets starka sidor. Croc har inte legat på latsidan sedan sitt förra äventyr. Han skaffat sig en mängd nya färdigheter.

Vare sig det gäller att använda power-ups, svinga sig i rep eller klättra i klängväxter är han definitivt mer flexibel än i *Croc*. Så det kommer inte som någon överraskning att nivåerna och länderna han besöker är mer komplexa. I *Croc 2* finns det fyra stammar med Gobbos. Även om namnet låter som en ganska lam parodi på ett punkband, så är det här små fluffiga varelser som... nej, det där var inte riktigt sant. Aztekgobbarna, Sjögobbarna, Grottgobbarna och Kossackgobbarna skulle inget hellre vilja än att bara dricka läsk och ägna sig åt sin nationalsport: att rapa. Tråkigt nog har den återuppståndne Baron Dante (buu!) andra planer.

GOBBARNA SKULLE INGET HELLRE VILJA ÄN ATT BARA DRICKA LÄSK OCH ÄGNA SIG ÅT SIN NATIONALSPORT: ATT RAPA.

[1] Hårig boll erbjuder explosiva godsaker.
[2] Krokodilen med studs i.

Till skillnad från det linjära upplägget i föregångaren, så kan du välja avsnitt i *Croc 2*.

Var och en av de fyra stammarna bor i varsin by. I byarna finns det ett antal dörrar. Framför varje dörr står en Gobbo, redo att tvinga på Croc en ny uppgift. Du kan tackla de här dörrarna i vilken ordning du vill. Så fort varje nivå i en by är klar, kan Croc gå vidare till nästa by. En liten antydan till handling ger krydda åt spelet. Istället för att gå från start till mål via den vanliga plattformsrutten och de vanliga fallgroparna bara för att "det ska vara så" så har Croc nu ett syfte med sina ansträngningar. Gobbon utanför dörren berättar en sorglig historia (vanligen om kor som stulit varmt efterlängtade smörgåsar, eller Gobbosar som har fastnat i isgrottor) och vår reptilhjälte erbjuder sin välbehövda hjälp. Vanligtvis har uppgiften inget

Två spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCK/ANALOG kompatibelt

■ UTGIVARE: Fox Interactive ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic

■ UTVECKLARE: Argonaut ■ SPELTYP: Plattform

[1] Ta på dig en uppgift och krokodila vidare [2-5] Kameran håller dig i siktet. Praktiskt, eftersom det finns många atletiska eskapader att klara av. [6] Faran hotar även på till synes harmlösa ställen. So upp!

gemensamt med nivån som sådan – den är inte stort mer än en trevlig bakgrundhistoria. Men det finns undantag.

På en nivå, till exempel, så jagar Croc en Dantini (Baron Dantes underhuggare) som har stulit sjögobbarnas papegoja. Med fågeln i handen (bättre än tio i skogen) vickar Dantinin på rumpan åt Croc och försvinner i fjärran. Den luspudeln.

I spelets början blir Croc belönad med Swap Meets Pete's medlemskort. I varje by finns en affär som ingår i den butikskedjan. För varje kristall Croc samlar på sig får han poäng på kortet. Med dem kan han handla bonusprylar. I Swap Meet-affären finns det till exempel tre sorters "gelé". Om de används vid rätt ögonblick ger de tillträde till områden man annars inte kan nå.

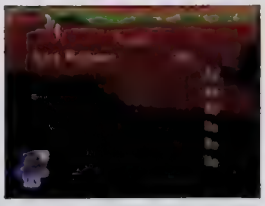
Du kan också få tag på en Clockwork Gobbo, som när den aktiveras på rätt ställe tar Croc till en bonusbana. Med din hjälp (och med begränsad energi som försvinner oroväckande fort), styr Croc urverksleksaken med fjärrkontroll. Syftet är att samla extra kristaller genom att ta sig igenom en bana på begränsad tid. Du måste vara ruskigt skicklig på att styra för att få tag på allting, och de som vill få ett perfekt resultat på 100% insamlade kristaller på en nivå måste hitta de här områdena. Du kan klara *Croc 2* utan att samla varenda liten kristall, men för att göra det värt besväret har Argonaut inkluderat en hemlig by som bara går att nå om man klarar av hela spelet med ett perfekt resultat. Det är knepigt värre, men det går att klara av med mycket tålamod. Och tid.

Det finns även andra bonusspel. I Sjögobbarnas by finner Croc en liten båt vid floden. Efter att ha pratat med en Gobbo i närheten får han reda på att Dantinerna och Gobbosarna ska ha en båttävling. Men, landkrabbor som de är innerst inne frågar Gobbosarna om inte du skulle vilja tävla i deras ställe? Detta leder till ett minispel där du (med lätthet, visar det sig) försöker komma först i en tävling om tre varv. Riktigt kul, faktiskt.

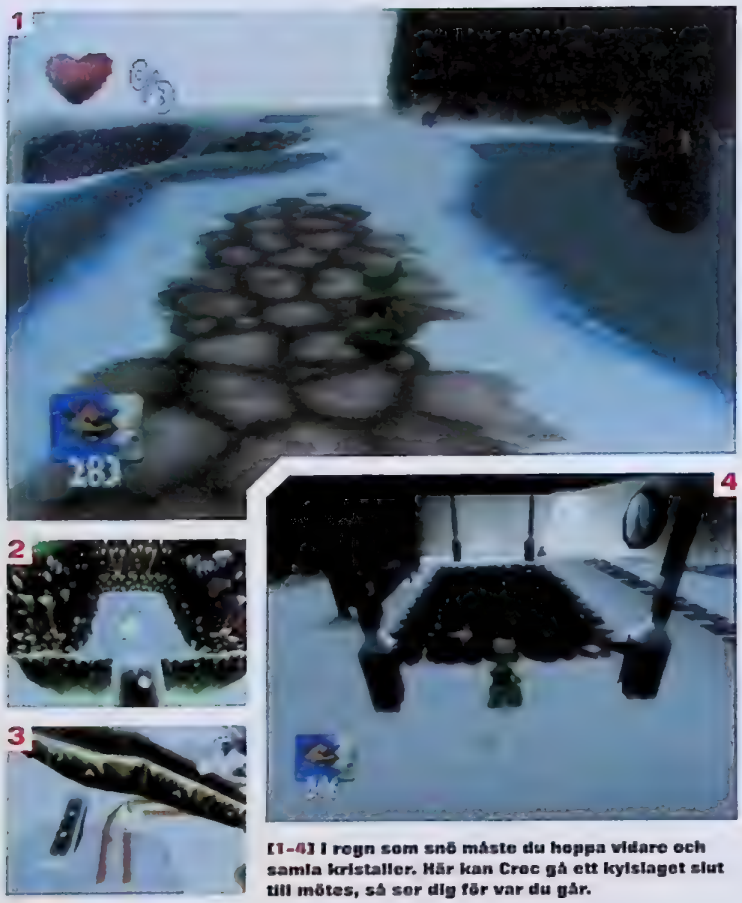
En liknande situation uppstår när Croc besöker en Gobbo-mekaniker. När Croc får reda på att Dantinerna har lagt rabarber på däcken till stammens racerbil, ger han sig iväg för att ta tillbaks dem. Om du klarar av de

ATT TILLHOPA GÅ

Ett av de mer intressanta inslagen i *Croc 2* är alternativet Share Play. (Såvitt vi vet var *Space Invaders* till Atari det första spelet som hade den här möjligheten. Men det hör inte hit.) Vad betyder det? Jo, i Share Play kan två spelare – med varsin handkontroll, förstås – utföra vissa rörelser så att båda spelarna bidrar till Crocs framgångar (eller, vilket är troligare, till hans bittra misslyckanden). Man kan även ställa in vad varje spelare kan och inte kan göra. Även om detta inte passar alla, så är det förvånansvärt roligt. Det leder också till förvånansvärt många svordomar och "Hoppa, din %¤&#!" Men det är en annan historia...



Croc 2



[1–4] I regn som snö måste du hoppa vidare och samla kristaller. Här kan Croc gå ett kyslaget slut till mötes, så ser dig för var du går.

RAPA OCH BLI RIK

Under sin resa genom de fyra byarna träffar Croc på ett antal Gobbosar. Vissa har speciella utmaningar som den reko reptilen ska lidara av. En av dem går ut på att hitta delarna för att bygga en gulig snöman. Vid ett annat ska Croc utföra hopp och svansviftningar på kommando, vilket han belönas för. På Inka-nivån finns en rap-tävling. Även om de här inslagen inte för handlingen framåt i nämnvärd grad, så gör de spelet roligare. Det är de små, små detaljerna som gör det...

[1–2] Rätt skutt och svansföring ger extra godis. [3–4] Töm magen på luft i en tävling som saknar all stil och finess.

> SPELET SER UT ATT VARA GJORT FÖR SMÅBARN, MEN I SJÄLVA VERKET ÄR DET LIKA SVÅRT SOM STIG DAGERMAN.

nivåerna så belönas du med ett racingloppp där du ska försöka matcha din skicklighet som förare mot Dantinernas. Det är rätt snarlikt båttävlingen, men blir ändå ett välkommet avbrott från alla fallfärdiga plattformar.

Croc 2 är späckat med pipiga röster, bebisaktig dialog och många färgglada nivåer. Men det finns ett problem. Spelet ser ut att vara gjort för småbarn, men i själva verket är det lika svårt som Stig Dagerman. Snålt nog har Croc bara tre livshjärtan på varje nivå och vid minsta kontakt med en farlighet (från vässade pålar till Dantiner) reduceras de med en. Så även om första nivån är nog så lätt, har *Croc 2* en mastig inlärningskurva. Hoppet från enkla skutt till enorma jättehopp och forfariliga lava-floder kommer lite för snart. I det här läget så håller det flesta spelare – även vuxna veteraner – fortfarande på att lära sig att bemästra kontrollerna. Croc har en irriterande ovana att vilja trilla ned från en plattform just när du tänker hoppa över. Att vänja sig vid det tar tid – att hantera den här hale krokodilen lär man sig inte i en handvändning. När du är klar med en nivå sparas din bedrift på minneskortet. Den varma känsla som detta ger är välkommen och välförtjänt. Men även om *Croc 2* är intressant även för de lite äldre, så är det tydligt att målgruppen är de lite yngre spelarna, vilket det nästan är för svårt för. Ont om nya hjärtan är det gott om, och att behöva börja om från början när man nästan klarat av en nivå är nästan för frustrerande att bära. Man blir nästan lite sur på Croc.

Det här är ett bättre spel än *Croc*. Och ja, det är tillräckligt annorlunda för att vara köpvärt om du gillade originalet. Men det är väldigt krävande. Vårt betyg tar hänsyn till spelets värde för spelare som älskar utmaningar. Ni andra bör speltesta det ordentligt först, för annars kanske ni ger er på något ni inte klarar av.

Alternativen:

Crash Bandicoot 3	9/10	PSM13
Spyro The Dragon	9/10	PSM12
Croc 2	9/10	PSM10

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

GRAFIK:	Medelmåttig, men med fina färger	8
SPELBARHET:	Frustrerande, men givande med lite tid	7
HÅLLBARHET:	Det är en utmaning, med tonvis av nivåer	8

Större, bättre, snyggare – och så frustrerande att man får gråa hår. Om en sexåring börjar spela, kommer han att vara 40 innan han besegrar Baron Dante...

8 AV 10

Åtta spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: PixelStorm ■ SPELTYP: Fotboll

[1] Istället för att, som vanligt, kasta in bollen i spelet kommer den ifrån hög höjd i *Puma Street Soccer*. [2] Rulla ut bollen till dina tre medspelare eller skjut själv.

Puma Street Soccer

Hoppas att killarna på Puma har ett gott sinne för humor för det här spelet är verkligen skrattretande.

Det var en bra idé. Ta världens mest populära sport, men med färre spelare, spela på gatan, höj tempot, lägg till många snygga rörelser och snabba kontringar och resultatet borde bli ett mycket bra spel. Vad gick egentligen fel?

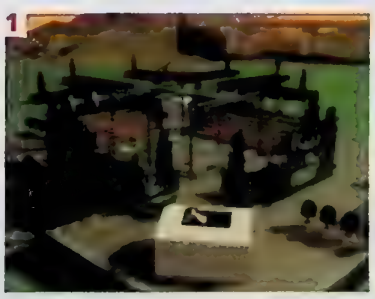
Det finns åtskilliga delar som gör ett bra spel – mjuk, följsam grafik, ett passande soundtrack, högt spelvärde och en sofistikerad artificiell intelligens. Om någon hade tänkt på dessa delar när *Puma Street Soccer* gjordes hade det kanske blivit ett helt annat spel. Men det var det inte och resultatet är fruktansvärt.

Vi börjar med grafiken. "Ser ut att vara fem år gammalt", muttrade någon på redaktionen när han tittade på skärmen. Och vem vill ha ett spel som ser ut som ett 16-bitars idag?

Ett ögonblick senare kommer en annan och tittar. "Vad säger killen egentligen?" John Motsons röst är utbytt mot en eggande amerikans. Som visserligen inte går att förstå och är på köpet mycket irriterande.

"Men hur är spelbarheten?" undrar redaktionens fotbollsexpert. Vid vissa tillfällen kan spelbarheten kompensera dålig grafik och usel ljudkvalité. Men inte när det gäller det här spelet. Spelarna är för långsamma för att hänga med i matchen och ibland springer din spelare åt helt fel håll. Det är mycket frustrerande. Du kan inte passa och vara säker på vart bollen tar vägen och inte kan du tackla ordentligt heller. I princip har allt som brukar förknippas med fotboll ignorerats och allt krut har lagts på att reklamen syns bra. Och det är synnerligen en dålig idé.

Som tur är heter inte spelet *Puma International Street Soccer*. Den akronymen hade avslojat allt för mycket.



[1] Publiken väntar på avsparken. [2] Men det är inget att bli upphetsad för.

Alternativen:

UEFA Champions League	9/10	PSM17
FIFA '98	9/10	PSM13
ISS Pro '98	9/10	PSM08
Michaels Owen's WLS	9/10	PSM14
Puma Street Soccer	2/10	PSM10

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: En16-bitars retrokänsla. Usch! 2
■ SPELBARHET: Artificiell ointelligens 3
■ HÅLLBARHET: Livslängd: Stäng av. Nu 3

Har du letat efter roligt, actionfyllt och snabbt fotbollsspel? Du kommer att ha mer kul genom att spela på fotbollsspelet på fritidsgården. Ensam.

3 AV 10

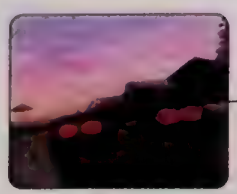
[1] Alla bilar känns igen, men inte banorna. [2] Det nya ligger i biljakterna. [3] Lamborghinipolisbilar. Fräckt. [4] Undanmanöver... Nu.

Need For Speed Road Challenge

Vill du ha en snabb bil och smita från polisen? Då rekommenderar vi *Need For Speed.*

Om *Gran Turismo* och *Ridge Racer Type 4* är de gamla i gården så är *Need For Speed Road Challenge* ungtuppen. Spelen skiljer sig åt. *GT* och Namcos klassiker har en självsäkerhet och medför mycket djup åt genren. Det senaste *NFS* däremot är entusiastiskt och vill att spelaren skall se allt vad det kan göra. Det kanske saknar den utmärkta grafiken som *GT* har, men det har något som påminner om de gamla arkadspelen. Det är lätt att komma igång med, det ger omedelbar tillfredsställelse och och kräver inte stora förkunskaper. Det är också roligt att spela. Electronic Arts kommer inte att vinna några priser för spelet, men den som spelat det kommer att känna att han blivit underhållen. Och det är väl det videospel handlar om?

Men ibland, som alla vet, räcker inte entusiasm hela vägen. Men *NFS Road Challenge* har ett ess i ärmen.



Spelet har samma innehåll som de flesta andra i genren: 12 racingbanor baserade på vägar som finns i verkligheten och du kör bilar, som till exempel Ferrari 550. Du kan köra en mot en eller en turnering. Vid första anblicken ser det inte ut som om det finns så mycket nytt i spelet. Men

[1] Omgivningen är lika flippad som vanligt. [2] Bilarna är som gjorda för att krascha snyggt. [3] Finns det något häftigare än en cerise Ferrari?

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Bilspel

[1] Repriserna innehåller valda delar av biljakterna. [2-3] När du känner dig färdigjagad kan du jaga själv.

sedan hittar du jaktdelen. Om pengar inte var något problem och vi kunde köpa bilen vi verkligen ville ha, skulle vi inte bete oss som fartdårar allihop? Vi skulle till och med spara alla kopior på böteslapparna. *NFS Road Challenge* erbjuder denna spänning, antingen mot datorn eller en annan spelare. Du måste undvika polisen. Men någon risk att få böter finns inte. Det blir ännu bättre när man tar med banornas utformning, ljuden och polisernas AI i beräkningen.

När du tar kurvor eller kör under broar och prejar din motståndare hör du hela tiden poliserna som vet vilka lagar du bryter mot. Och polisen sätter upp vägspärrar och börjar jaga dig. AI:n imponerar ordentligt när de olika polisbilarna gemensamt tvingar dig att stanna, men ibland går det fel och de krockar med varandra istället.

Intrycket förstärks ytterligare när du ser de ovanliga bakgrunderna. I flera spel har det varit städer och neonljus, men inte i *NFS Road Challenge*. **Här är det landsvägar som går i pastellfärger och omges av lummiga skogar.**

Det tråkiga med spelet är dock att det kommer för sent. Innehållet är det inget fel på, men *Ridge Racer Type 4* innehåller i stort sett samma saker och gör dem bättre. Att tävla för att vinna pengar och köpa nya bilar är bättre gjort i Namcos spel. Och det är kontrollen av bilarna också. Tyvärr är det så att i EAs spel reagerar bilarna sämre än normalt.

Need For Speed Road Challenge har sina rötter i de gamla arkadspelen och är ett bra spel. Men det är inget superspel, eftersom PlayStation-spelarna helt enkelt väntar sig mer av ett bilspel idag. Det är behagligt att spela, men inte fantastiskt.

Alternativen:

Ridge Racer Type 4	9/10	PSM17
Driver	9/10	PSM18
NFS Road Challenge	8/10	PSM18

[1-2] Genom avtal med berömda biltillverkare kan du köra riktiga bilar (som BMW) men de kan inte förstöras. [3] Köra bil på natten.

BETYG

■ GRAFIK:	Unika nivåer, med en verklighetkänsla	8
■ SPELBARHET:	Kul, men bilarna är lite stela ibland	7
■ HÅLLBARHET:	Turneringen och jaktdelen ger full sysselsättning	7

***NFS Road Challenge* är ett mycket spelbart spel. Men det kan inte tävla med *Ridge Racer Type 4*.**

8 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

■ UTGIVARE: GT Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Wendros
■ UTVECKLARE: Midway ■ SPELTYP: Plattform/arkad

[1 – 5] *Rampage 2* bjuder på död och förstörelse. Monstren anser sig vara de coolaste någonsin. De är i alla fall bättre dansare än Karm och Katla...

Rampage 2: Universal Tour

Finns det fortfarande plats för spel designade på 80-talet?

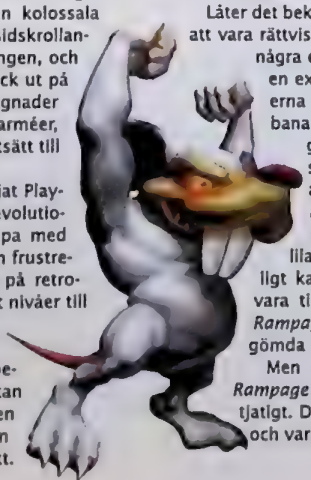
Häng med tillbaka till The Pinks och Molly Ringwalds dagar, då jättemonster terroriserade New York...

Rampage World Tour kom 1997. Den här uppföljaren har inte tagit många steg längre, utan återupplivar i stället det gamla B-filmsspelet och stoppar in tre nya monster. Som spelare tar man kontroll över ett gigantiskt muterat monster i ett spel inspirerat av arkadspelet *Rampage 2* från 1986.

I de två första spelen hade vi de Godzillaliknande monstren George, en King Kong-liknande gorilla, Ralph, den enorme varulven, och den kolossala ödlan Lizzie. De stampade sig igenom sidskrollande 2D-miljöer, mumsade i sig befolkningen, och arrangerade om arkitekturen. Spelet gick ut på en enda simpel sak – förstör alla byggnader på varje nivå, undvik bestyckade arméer, plocka upp mat och power ups och fortsätt till nästa nivå...

Rampage 2 skulle kunna ha utnyttjat PlayStations polygoner för att skapa en revolutionerande 3D-version av spelet och släpa med sig sitt gamla koncept in i 90-talet. Men frustrerande nog har Midway valt att satsa på retrovågen, och nöjt sig med att öka antalet nivåer till 125 och stoppat in tre nya karaktärer för att kunna kalla det nytt.

Detta års stadsstampande gäng består av den genetiskt modifierade råttan Curtis, jättenoshörningen Boris och den gigantiska hummern Ruby – var och en går, klättrar och mosar på sitt eget sätt.



Efter att ha rymt från Scumlabs Inc tänker de terrorisera tre landmassor (Asien, Amerika och Europa) och förstöra städer tills de till slut befriar den ursprungliga monstertrion som hålls fångna i städerna. Alltså är spelets koncept fortfarande väldigt simpelt – **förstör alla byggnader på varje nivå medan du undviker bestyckade arméer samt plocka upp mat och power ups, gå vidare till nästa nivå och upprepa.**

Låter det bekant? Det är det. Irriterande bekant. För att vara rättvisa får vi nämna att Midway har lagt in några extra grejor i *Rampages* handling som en extra krydda. Till att börja med är nivåerna indelade i fem stadier plus en bonusbana där bestarna ska testa sin skicklighet genom att till exempel rasera en skyskrapa på mindre än 45 sekunder för att vinna extra hälsa och liv. Var och en av karaktärerna har också sin egen specialare, vilken kan utföras när den lila kraftmätaren står på max. Som vanligt kan innehållet i byggnaderna antingen vara till användning eller direkt skadligt. I *Rampages* muterade trollerilåda hittar vi även gömda karaktärer och ett trespelaralternativ.

Men det räcker inte, och i slutändan blir *Rampage 2*, precis som sin föregångare, snabbt tjatigt. Dess 80-talskoncept saknar den fantasi och variation 90-talets spelare kräver.

BETYG

■ GRAFIK: **Sidscrollande 2D av senaste modell 5**
■ SPELBARHET: **Tjatigt poängjagande 4**
■ HÅLLBARHET: **Den ena nivån liknar den andra 3**

Bara för att folk med ett leende minns hur de klädde sig i svart och dansade till The Smiths på 80-talet behöver det inte betyda att de vill göra det nu.

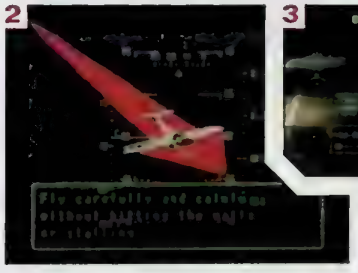
5 AV 10

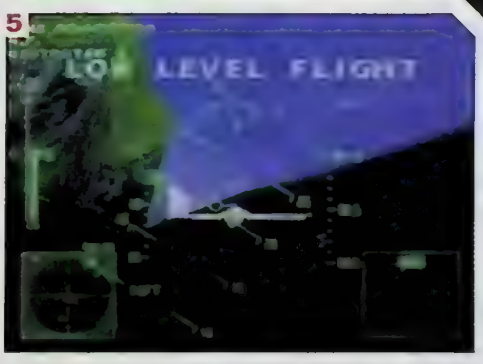
Fyra spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: JVC ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: JVC ■ SPELTYP: Flygsimulator

Wing Over 2

Dessa fantastiska män i sina flygande maskiner.
Först så går det upp, så går det ner, så går det ner. Krasch!





[1] Minns du vad som hände Goose i Top Gun? [2–5] "I have you in my sights now, young Skywalker."

Med risk för att göra resten av den här recensionen tämligen poänglös, så varnar vi er redan nu. *Wing Over 2* är inte särskilt bra. Kom ihåg det. Vissa saker vi skriver längre ner i texten kan få det att börja klia i dina köpsugna fingrar, men säg då till dig själv: "det är inte särskilt bra, det är inte särskilt bra..." så ska du se att det går över.

Det här spelet har samma utformning som *Gran Turismo*, frånsett att det handlar om flygplan, förstås. Du måste klara av vissa träningsmoment för att få dina vingar och möjlighet att flyga de övriga luftfarkosterna. Som man kunde vänta sig är det spelet inte alls i *Gran Turismos* klass, men möjligheten att få flyga 26 olika jaktplan bestyckade med härligt groteska vapen är förstås en rejäl flygande morot. Förvirrande nog kan inte *Wing Over 2* bestämma sig för om det ska vara strikt seriöst eller bara på skoj. Så det försöker vara både och, vilket är ungefär lika lyckat som att börja dra vitsar på farmors begravning. Ta flyglektionerna som exempel. De har en räcka på fem separata delar, var och en uppdelad i fem sektioner som kommer i ganska realistisk följd. Men det innebär att man måste börja träna landningar på tok för tidigt – vilket är ungefär det svåraste som finns att göra i en flygsimulator. *Wing Over* är definitivt *inte* för nybörjare. Till din hjälp med alla trista detaljer har du orimliga, tecknade instruktörer. Men du måste betala för dina lektioner. Det gör du genom att flyga uppdrag och tjäna pengar. Det kan handla om att hitta ett störtat plan. Tänk efter lite. Du betalar för dina flyglektioner genom att flyga! Såna saker stämmer illa med den seriösa attityden som *Wing Over 2* försöker ge sken av.

Och förutom det här motsägelsefulla inslaget finns det andra korkade missar. Som att instruktören glömmer att tala om vilken knapp du ska trycka på när han ber dig göra en viss sak... Eller att berömmande meddelanden gör att du inte kan se kompassen, vilket gör att du tappar bort dig... Eller att du måste gå in på en meny för att betala för flyglektionerna och en annan för att flyga... Eller att grafiken på marken är täckt med vita linjer där spelet inte funkar som det ska. Aaaaaargh!

I ett nötskal?! Det här är ingen flygsimulator. Det är en strulsimulator.

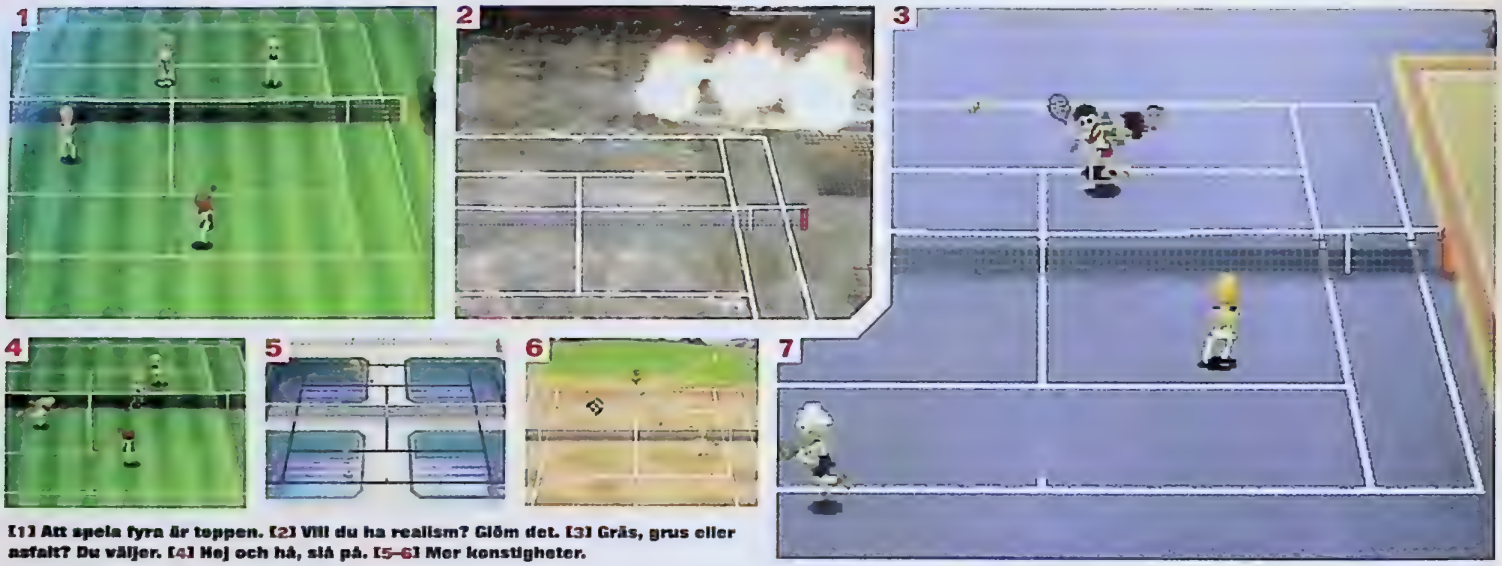
BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: Inte så man far till väders precis 4
■ SPELBARHET: Tjatigt, begränsat och ganska tråkigt 4
■ HÅLLBARHET: En flygfanatiker står nog ut med det 8

Mycket att göra och alltihop pillrigt och förskräckligt. Om du gillar att flyga, gå in på närmaste resebyrå istället för att köpa den här skrothögen.

4 AV 10



[1] Att spela fyra är toppen. [2] Vill du ha realism? Glöm det. [3] Gräs, grus eller asfalt? Du väljer. [4] Hej och hå, slå på. [5–6] Mer konstigheter.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

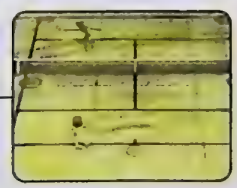
Tycka tennis trist? Kanske i vanliga fall. Men *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* är inget vanligt tennisspel.

Vi minns alla John McEnroe. Han var inte bara en bra tennisspelare – han hade ett hetsigt humör också. Han skrek fula ord och slogs med sitt racket.

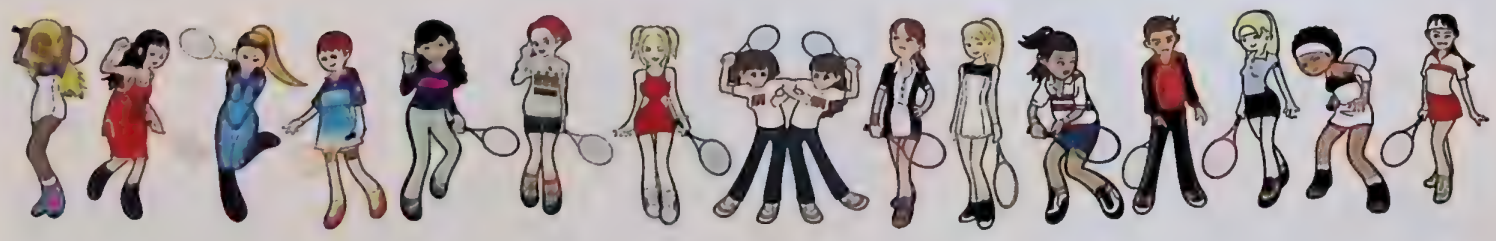
Och faktiskt finns lite av den känslan i *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Medan andra tennisspel följer reglerna och är tråkiga så är *Smash Court* elakt, tokigt och väldigt bra underhållning.

> EFTER ATT DU ÖVAT KOMMER DU ATT SLÅ HALVVOLLEYSLAG, LOBBAR (...) OCH TOPSPINBOLLAR SOM ÄR OMÖJLIGA ATT TA.

Ken Kutaragi kunde knappast ha trott att vi efter fem år PlayStation fortfarande skulle spela sprite-baserade spel, som är mer lika *Pong* än *Metal Gear Solid*. Och det här är ett spel, som trots sitt sockersöta utseende och många valmöjligheter, inte pressar din PlayStation till max. Det är tekniskt sett mycket bättre än originalet *Smash Court Tennis*, men det säger inte så mycket. ***Smash Court* ser ut som ett arkadspel från slutet av 80-talet och ett konsolspel från början av 90-talet.** Så varför har vi använt två sidor till en recension? Varför skulle du sluta spela *Ridge Racer 4* eller *Driver* för att spela ett tennisspel? Svaret är: Namco.



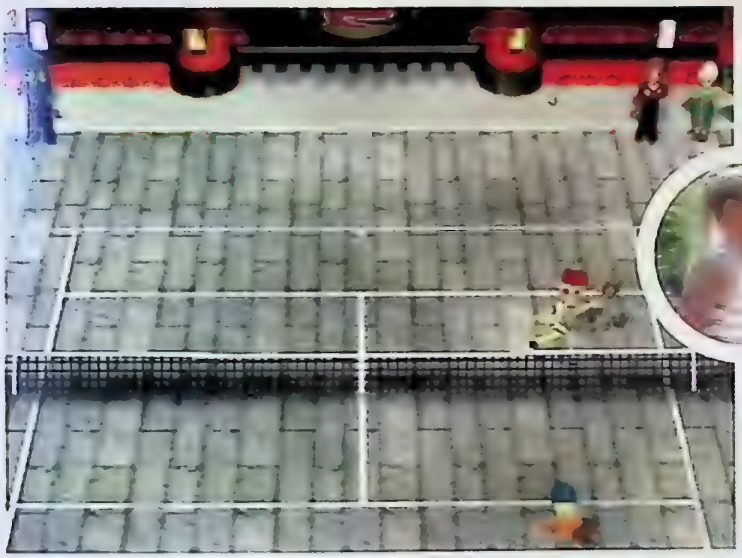
De har skapat *Tekken*- och *Ridge Racer*-spelen, länge

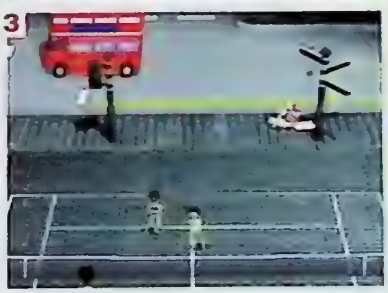


Fyra spelare | Minneskort kompatibelt | 2 SIMULTANEOUS kompatibelt | MULTI-TAP kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Namco ■ SPELTYP: Tennis

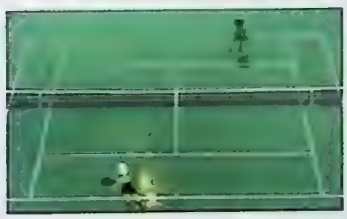


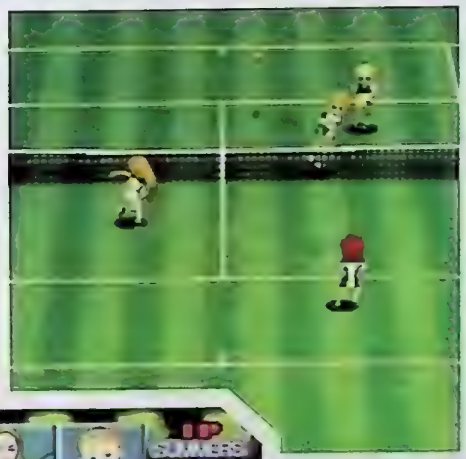


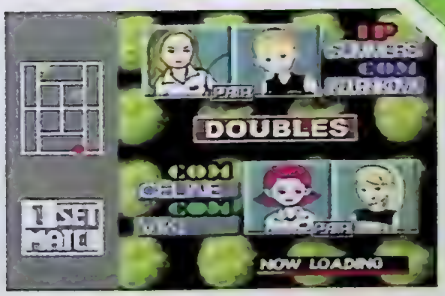
[1] Mer död och katastrofer. Nej, faktiskt inte. [2] Action på planen. [3] Snygg buss, men var är Anna? [4] Thud!

GRANDMASTER SMASH

Det är svårt att lära sig allt i *Smash Court*, men det är värt det. Efter varje Grand Slam-vinst får du ett nytt racket, som till exempel kan tända eld på saker. Du kan också få tillgång till karaktärer från andra Namco-spel. Vill du spela mot Yoshimitsu från *Tekken* eller Eddy Gordo? Börja öva...







[1-2] Spela en dubbel och skyll på medspelaren. Precis som på riktigt.

Jobbat med Sony och gjort några av de bästa arkadspelen genom tiderna. Namco vet hur man gör originella spel med högt spelvärde. Och även om det saknar den fantastiska grafiken som de övriga Namco-spelen är kända för så har det något speciellt. Precis som de övriga Namco-spelen utmanar det dig till att bemästra det. I *Ridge Racer Type 4* är det kurvtagningen som förföljer dig och håller dig vaken. Och i *Tekken* är det alla combos som går att göra. Men i *Smash Court* är det något annat. Som i alla tennisspel är det viktigt var du står när du slår till bollen. Men spelet tar även hänsyn till vilken knapp du trycker på, hur högt bollen är och hur du håller styrkorset. Efter att du har övat kommer du att slå halvvolleyslag, lobbar, backhandslag, stoppbollar och topspinbollar som är omöjliga att ta.

Du kommer att spela turneringen mest, samla på saker och försöka utöka antalet motståndare (de kan bli dubbelt så många, 48 stycken). Som en kul grej har Namco lagt till "Smash Blast". Där förvandlas bollen till en tidsinställd bomb, som ni får slå över nätet tills den exploderar. Du har även möjlighet att träna, men all action finns när ni spelar flera i "Exhibition". Med tre kompisar och en MultiTap blir *Smash Court* Spelet med stort S. Oavsett om du stannar hemma på kvällen för att spela eller om det är dagen efter. Men till skillnad från till exempel *Circuit Breakers* är spelet en utmaning och fängslande även om du spelar själv eller två stycken.

Utseendet och kontrollen i *Smash Court* kommer kanske att skrämma bort vissa. Och Anna Kournikova dyker bara upp i videoklipp. Men det som gör *Smash Court* fängslande är dess förmåga att skapa spänning, känsla och dramatik. Något som saknas i tennisen av idag.

Alternativen:

Ali's Smash Court	8/10	*PSM18*
All-Star Tennis	7/10	*PSM13*

BETYG

■ GRAFIK: Söt, men retro 6

■ SPELBARHET: Galet, beroendeframkallande, mycket bra 9

■ HÅLLBARHET: Svårt och många hemligheter 9

Utseendet och den inneboende elakheten kommer inte att locka alla, men vi tycker detta är en pärla. Glöm riktig tennis – det här är genialt.

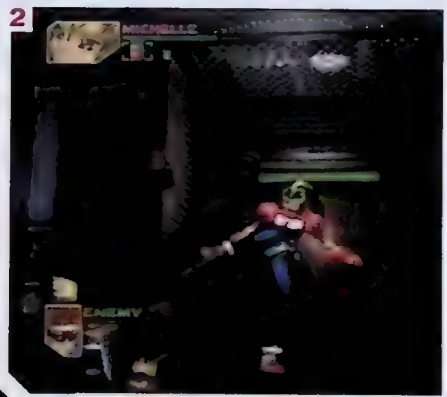
8 AV 10

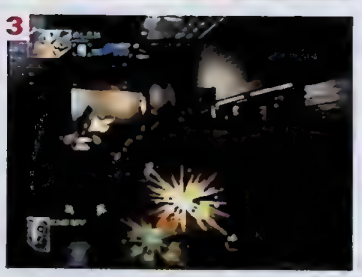
En spelare | Minneskort kompatibelt

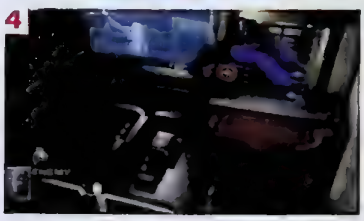
■ UTGIVARE: Sunsoft ■ DISTRIBUTÖR: Nordic Games
■ UTVECKLARE: Sunsoft ■ SPELTYP: 3D-äventyr

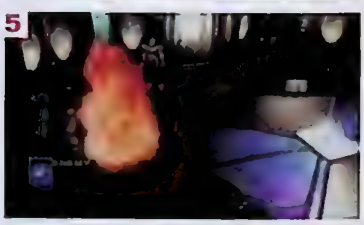
Hard Edge

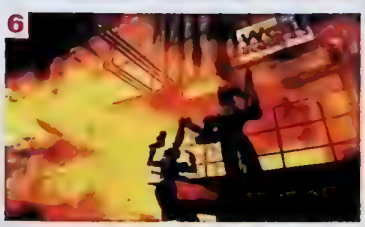
Ett gulligt *Resident Evil*? Ett gosigt *Die Hard*? Det måste väl ändå vara en omöjlighet, tänker ni. Det har ni alldeles rätt i.











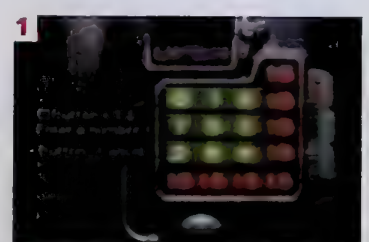
[1] Sparka på dem. [2] Sparka på dem igen. [3] Eller skjut dem. [4] Att sväva är inte det lättaste. [5] Ett hyfsat pussel. [6] Spräng dem.

Titeln får en att tro att det här är något i stil med *Die Hard* – karlar i skottsäkra västar som blästrar varandra med tunga vapen. Man tror sig sedan ha rätt, när spelets handling avslöjas: terrorister ockuperar en byggnad stor som Babels torn och man spelar som hjälten (hjältinnan) som ska frita gisslan. Men så fort man ger sig in i entrén lär man bli besviken. Istället för att kastas in i den förväntade destruktionsorgien, möts man av några omkringlufsande pajasar som motståndare. Dessutom verkar de inte vilja göra motstånd förrän man skjutit dem ett par gånger och väckt dem ur deras slummer.

Om vi säger att *Hard Edge* ses ur filmiska kameravinklar, innehåller massor av pussel och utforskande samt ger en möjligheten att välja att spela som man eller kvinna, kommer du nog att tänka på *Resident Evil*. Men återigen gör *Hard Edge* en besviken. De flesta av pusslen går ut på att hitta en nyckel som man sedan använder. Detta, kombinerat med en ytterst slö hastighet vid strider, gör att spelet känns som *Ultimate Doom* med en tiondedel av dess hastighet. Hitta nyckeln. Döda monster. Öppna dörr. Gråt över spelkontrollen. Upprepa.

Emellanåt dyker här upp ett riktigt pussel. Men problemet är att de inte har något med resten av spelet att göra. För att ta ett exempel: för att öppna en dörr måste man lösa flera pussel. Detta förstör atmosfären på samma sätt som om någon kastar popcorn på en på bio. De uselt valda kameravinklarna och amatörteaterskådespeleriet ska vi inte ens nämna. (Hoppsan – försent!)

Men nu har *Hard Edge* trots allt sina stunder. Handlingen rullar på på ett ganska underhållande sätt. Man kan skifta mellan de båda karaktärerna när som helst och till och med plocka upp en extra medlem till teamet. Kartan visar vad de olika rummen man varit i heter och fienden besitter en hel del charm och rör sig på olika sätt. Men trots detta är det här ett spel du bör låta stå kvar på hyllan såvida du inte är desperat efter ett nytt spel i genren.



[1] Lösningen till det bra pusslet. Fuska nu inte. [2] En Stair Master medföljer.

Alternativen:

Resident Evil 2	9/10	PSM04
Hard Edge	5/10	PSM18

BETYG

■ GRAFIK: Färgstark mangastil 7
■ SPELBARHET: Dödligt begränsad 5
■ HÅLLBARHET: Ungefär 32,5% av *Resident Evil*... 6

Resident Evil med barngrafik. Det lockar med en bra idé, men sumpar allt med en massa dåliga sådana, vilket lämnar en trött och uttråkad.

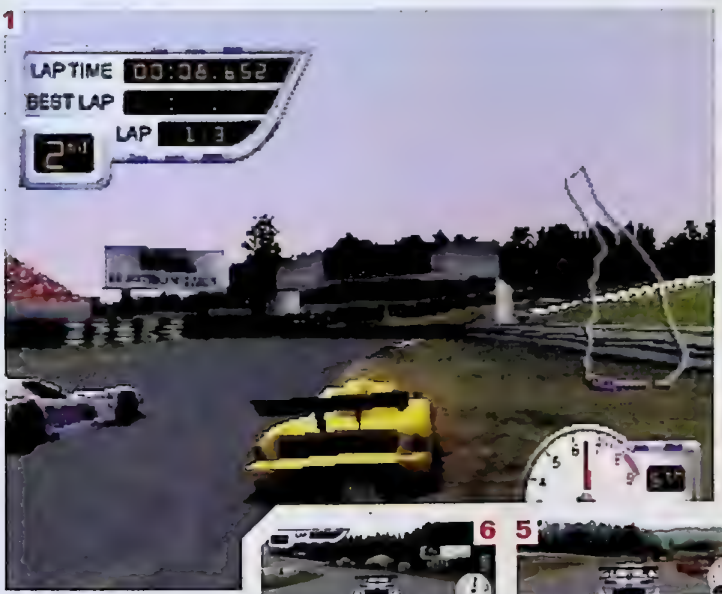
5 AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCK/ANALOG kompatibelt

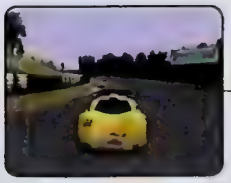
■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: Electronic Arts ■ SPELTYP: Racing

Sports Car GT

Efter att ha skådat majestäten hos *Sports Car GT*, har Sony dragit tillbaka *Gran Turismo 2*. Eller också inte.



[1] Kolla kvalitén på den bilmodellen. [2] Om de hade haft en till sexa på hastighetsmätaren hade det varit bevisat att det här spelet kommer från Satan. [3] Utanför bild står människor och pekar finger och förhånar spelet. [4] Det finns plats för två. Men vem vill utsätta sina vänner för det här? [5] En kurva. Dags att krocka med osynliga barriärer. [6] Men kära nån! Och så vidare...



Varning! Detta spel är alltigenom uselt. Det är ett icke-spel av skrämmande dimensioner, trist och oinspirerat in absurdum.

I varje racingspel är ett övertygande, fungerande system för bilhanteringen nödvändigt. Utmaningen i ett racingspel bör vara att tävla mot andra bilar på banan – inte bristerna i kontrollsystemet.

Trampa på bromsen i ett *Sports Car GT*-lopp, och motorn saktar ner, efter en stund. Att nå toppfart tar så lång tid att man ångrar att man inte tog med sovsäcken. Och, vad värre är, problemen slutar inte där..

Fordonen känns som kossor att styra. Man kommer på sig själv hela tiden med att trycka på backspegel-knappen för att se om man möjligen har en långtradare full med boskap på släp.

Ban-design är också en viktig del av varje bilspel. *Sports Car GT* erbjuder över lag ett trött utbud av banor, men det finns en nattbana som förtjänar ett särskilt omnämnande. Det är inte de avskyvärda linsöverstrålnings-effekterna eller bristen på utsmyckningar längs vägkanten som är mest upprörande. Nej, det är det faktum att det finns två kurvor där vägkanten och en intilliggande vägbana smälter ihop. Att upptäcka att det som ser ut som en framkomlig väg egentligen är en kompakt vägg, det bidrar inte direkt till illusionen av verklighet. Självklart fattar man till slut var man ska svänga någonstans, men så ska det faktiskt inte behöva vara.

Sports Car GT ser för bedrövligt ut. Sega Saturn fick ofta spö för att spelen såg så torftiga ut jämfört med motsvarigheterna på PlayStation. Om *Sports Car GT* hade sett så bra ut som ett genomsnittligt Saturn-spel skulle det ha varit ett rejält lyft. Fula, tråkiga texturer, en i bästa fall uthärdlig skärmuppdatering – det kan bara beskrivas som värdelöst.

Med en hälsning till *Gran Turismo* har *Sports Car GT* ett turneringsläge med penningvinster som kan användas till att köpa nya bilar och uppgraderingar. Dessa virtuella pengar kommer knappast någonsin att användas, eftersom varje människa vid sunda vätskor kommer att lämna tillbaka eller kasta *Sports Car GT* efter ett enda lopp.

Vi önskar att vi hade fått göra detsamma.

Alternativen:

Gran Turismo	10/10	PSM05
TOCA 2: Touring Cars	9/10	PSM13
Destruction Derby 2	9/10	PSM03
Sports Car GT	2/10	PSM10

BETYG

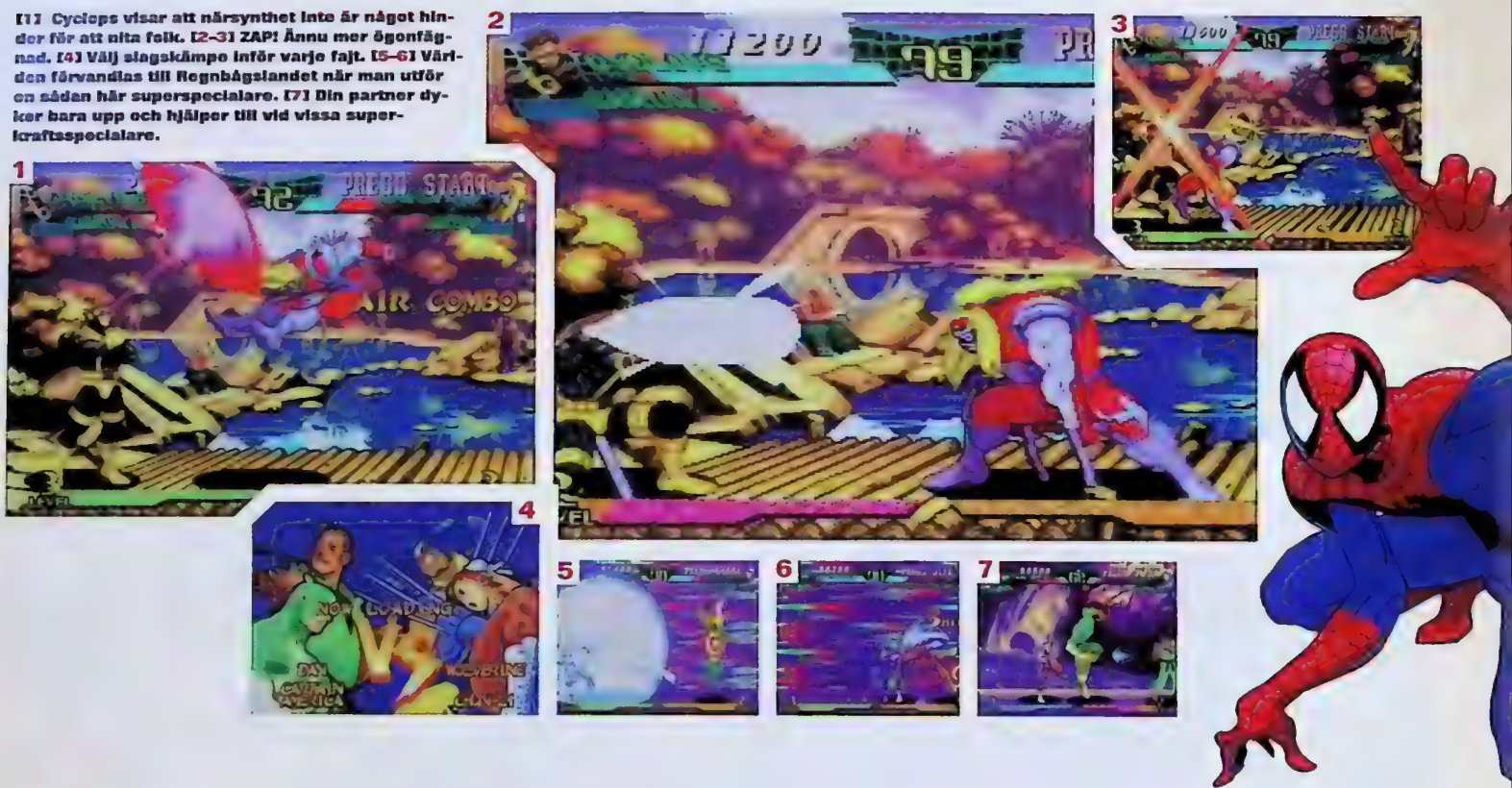
Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Det förekommer 2
■ SPELBARHET:	Det förekommer inte 2
■ HÅLLBARHET:	Det är redan ruttet 3

Ett sjukligt dåligt racingspel. Död åt det! (Klipp till en ilsken folkhop som kastar sig över *Sports Car GT*. Ljudet av krossad plast ekar mellan husen...)

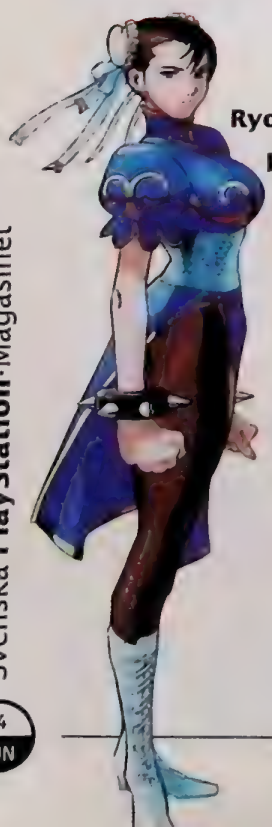
2 AV 10

[1] Cyclops visar att närsynthet inte är något hinder för att nita folk. [2–3] ZAP! Ännu mer ögonfägnad. [4] Välj slagskämpe inför varje fajt. [5–6] Världen förvandlas till Regnbågslandet när man utför en sådan här superspecialare. [7] Din partner dyker bara upp och hjälper till vid vissa superkraftsspecialare.



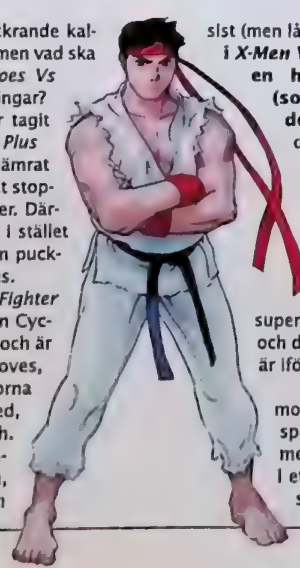
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

Ryo ifrågasatte Wolverines renrasighet, Cyclops blängde på Chun-Lis ölglas, och så brakade det loss. Vi skyller på Capcom som tuttade ihop dem...



Street Fighter har ganska smickrande kallats schack med knytnävarna, men vad ska man kalla *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter*? Dam med snytingar? Fia med eldklot? Capcom har tagit samma gamla idé från *Street Fighter Ex Plus Alpha* och *Street Fighter Alpha 3* och försämrat det med färre men snyggare rörelser samt stoppat in fler karaktärer iförda långkalsonger. Därmed försvinner all form av strategi, och i stället får vi en samling övergödda posörer som pucklar på varandra med en räcka megamoves.

Alla som har spelat *X-men Vs Street Fighter Ex* kommer att känna igen sig. W-männen Cyclops och Wolverine är med i båda spelen och är försedda med alldeles för likartade moves, men nu har de sällskap av Marvelstjärnorna Spindelmannen, Blackheart, Omega Red, Hulk, Captain America och Shuma-Gorath. I den motsatta hörnan häckar Street Fighterveteranerna Ryu, Ken, Dan, M Bison, Chun-Li, Sakura, Zangief, Dhalsim och



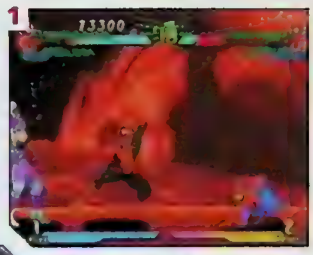
sist (men långt ifrån minst) Akuma. **Precis som i *X-Men Vs Street Fighter* väljer man både en huvudkaraktär och en partner (som kastar sig i leken enbart under vissa specialare)** och ger sig sedan på ett liknande motståndarteam. Blir det Spindelmannen och Chun-Li mot Cyclops och Dan? Vad sägs om Zangief och Shuma-Gorath mot Wolverine och Captain America? Det spelar egentligen ingen roll, eftersom det räcker med ett enkelt tryck på styrpllarna för att figurerna ska dra till med en supersnyting eller skjuta iväg en projektil, och det spelar ingen roll vems kalsonger man är iförd.

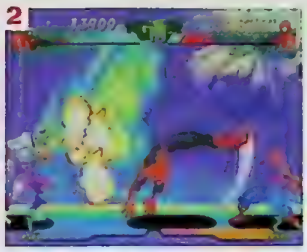
Spelets stora problem är att det lutar mot komik mest hela tiden. Fantastiska specialattacker må se tuffa ut på ritbordet, men det behöver inte betyda att de funkar i ett TV-spel. Cyclops skjuter sina mutantstrålar från ögonen och dessa röjer allt

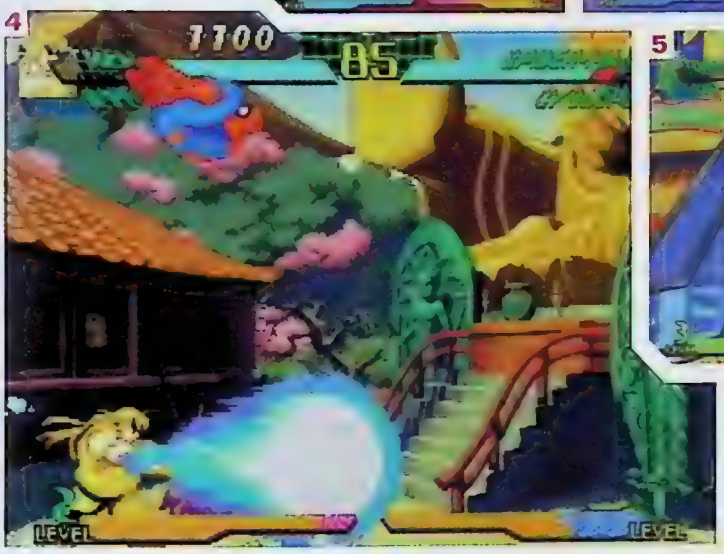
Minneskort kompatibelt | Två spelare

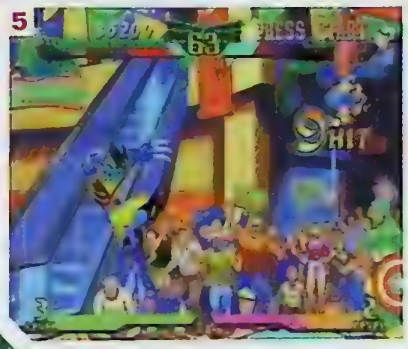
■ UTGIVARE: Virgin ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Capcom ■ SPELTYP: Beat 'em up









[1–3] De flesta av Spindelmannens moves kan göras av vem som helst, men den här är lite speciell. [4] Den gamla *Street Fighter*-favoriten Eldkiotet. [5] Chun är fortfarande en av de bästa karaktärerna. [6] Kapten Amerika slåss med Dan uppe i luften.

motstånd på långa avstånd, vilket innebär att han ofta vinner utan att ha utdelat ett enda slag. På samma sätt behöver den tentakelförsedde Shuma-Gorath bara snurra lite på sig för att banka skiten ur sina motståndare med hjälp av sina två eller tre spektakulära specialare. Jämför man med variationsrikedomen i de vanliga *Street Fighter*-spelen är det här en move-lös klåpare vars i vilken den bästa taktiken är att köra samma kombination av en eller två attacker varje gång en motståndare kommer lite för nära.

Vilka är det Capcom vänder sig till med det här spelet? Antagligen till amerikaner, eftersom Spindelmannen och hans vänner fortfarande är populärara i USA. Ska vi vara riktigt rättvisa här, måste vi tillstå att överföringen från serietidning till animering i spelet är riktigt lyckad. Men ändå, även om *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* har en kompetent yta (på ett retroaktigt sätt), så brister spelet i djup. Capcom har glatt dumpat det taktiska spelandet från *Street Fighter*, men inte hittat på något nytt som ersättning. Till skillnad från *Tekken 3* finns här inga nya spelvarianter att hitta, inga motangrepp som i Kensei, och om man förväntar sig förvandlingar typ de i *Bloody Roar 2* (hur vore det med en effekt där Spindelmannen förvandlas till Venom?) är man fel ute. Nästan värst är att här inte finns någon övergripande handling som knyter samman fajterna – det är bara ett gäng mutanter som bankar på ett annat gäng därför att... Tja, därför att de känner för det.

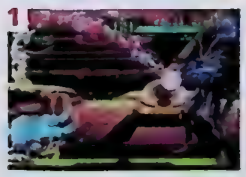
Inbitna Marvel- eller *Street Fighter*-fans kommer säkert att köpa spelet för att komplettera samlingen, men annars finns det inte större skäl till att rekommendera spelet framför andra beat 'em ups på marknaden. *Street Fighter Alpha 3* visar förvisso att det fortfarande finns liv i den gamla *Street Fighter*-formeln, men spekulativa spin-offs som denna borde ha fått aktiv dödshjälp för länge sedan.

Alternativen:

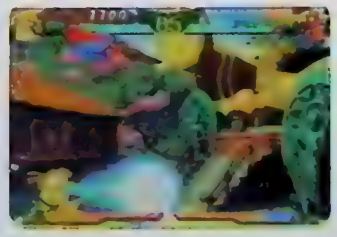
Tekken 3	10/10	*PSM#09*
Street Fighter Alpha 3	9/10	*PSM#18*
Marvel SH Vs SF	5/10	*PSM#18*

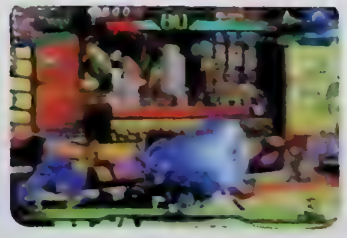
STREET FIGHTERS HÄMND

Självklart kan vi inte stödja misshandel av mutanter eftersom de idag är framstående samhällsmedborgare, men om du var Ken eller Ryo, skulle inte du vilja ge dig på hjältarna som är mer kända än du? Okej, du har inte alla moves som finns i *Street Fighter Alpha 3*, men i ett så pass visset spel som *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* duger eldkiot fint. Såklart.



[1] Blackheart använder elektricitet i ondskans syfte. [2] Tänd eld på Ken och se honom fall. [3] Nästa match: Bison mot Tyson.





BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: Platt och trist, men stor och ljus 6

■ SPELBARHET: Vagt vad gäller taktik, tjatigt 5

■ HÅLLBARHET: Inte ens tvåspelarvarianten kommer att hålla 5

Spelbarhet, variation, strategi – allt har offrats till förmån för superhjältedyrkan. Spelet har sänkts till samma nivå som Hulks intellekt.

5 AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Intelligent ■ SPELTYP: Golf

[1] Puttarna försvåras av den vilseledande styrkemätaren... [2] ...medan golfarna misspryds av de omoderna klädseln. [3] Okej, försten över Alperna vinner. [4] Och den här gången tänker jag inte försöka skjuta macka med bollen.

Pro 18 World Tour Golf

Rutiga byxor, gröna banor, fågelkvitter – den perfekta motionsformen.

Särskilt när man kan utöva den framför sin PlayStation...

Som med alla sportsimulatorer går konsten att göra ett bra golfspel ut på att göra precis som alla andra fast bättre. Man kan inte vara särskilt fantasifull, för *Golf i rymden* eller *Golf på is* säljer helt enkelt inte. Det som skiljer *Pro 18* från *PGA Tour* och *Everybody's Golf* är kontrollsystemet, bollens fysik och den visuella putsen.

I det ögonblick *Pro 18* startar är det just den visuella finputsen som slår en. Den som formgav menyskärmen och faktarutorn har definitivt känsla för grafisk form. Innan man börjar spela kan man skapa egna spelare, titta på proffsens resultatstatistik och ta en kort rundtur på banorna. Listan över alternativ är generös och erbjuder en mängd spelvarianter och ett övningsläge där man kan försöka sig på vilket hål man vill. Här kan man roa sig en bra stund.

När det sedan gäller själva spelet är det huvudsakliga försäljningsargumentet realism. Inte nog med att man får ikläda sig rollen som kända golfare, som Colin Montgomerie, dessutom tävlar man på tre verklighetstrogna, tredimensionella avbilder av verkliga golfbanor. De är otroligt detaljerade med utsökta bakgrundsmiljöer, och de digitaliserade bilderna av golfspelarna är omisskännligt naturtrogna. Men inte nog med det.

Utvecklaren Intelligent har tagit det vanliga kontrollsystemet ett steg vidare. Det vanliga är att man trycker på knappen en gång för att sätta igång slagstyrkemätaren, en gång till för att välja slagstyrka, och ännu en gång för att välja bollens skruv. Här har det blivit svårare, i och med att man måste hålla knappen intryckt tills mätaren når den skruv man önskar. Det är litet knepigt, och ger den där extra lilla utmaningen – tillräckligt intuitivt för att väcka intresse hos icke-golfspelare och samtidigt tillräckligt svårt för att det intresset ska hållas hållas liv en längre tid. Att putta är en annan femma. Här är mätaren inte jämnt graderad, så när man gör vad som ser ut som ett medelhårt skott, flyger bollen iväg bort i fjärran. Det är väldigt frustrerande och även om man vänjer sig, så hade ett tydligare system varit att föredra.

Om man har överseende med några sådana brister så har man här ett tjusigt golfspel. Även om det inte är lika lättillgängligt som *Everybody's Golf*, så har alla som letar efter en mer seriös variant av sporten all anledning att se hit.

[1] Man kan välja mellan skottstilar som rak swing, punch, chip och lobb. [2] Gå in då, lilla boll. [3] Forehand!

Alternativen:

Everybody's Golf	9/10	PSM77
Pro18 World Tour Golf	8/10	PSM18
PGA Tour '98	7/10	PSM01

BETYG

■ GRAFIK: **Underbar – även om naturen ser kantig ut på nära håll 7**
■ SPELBARHET: **Det är som golf, fast på PlayStation 8**
■ HÅLLBARHET: **Golfentusiaster kommer att bli trollbundna 8**

Kommer inte att tilltala icke-golfare på samma sätt som *Everybody's Golf*, men om man letar efter en mer seriös golfsimulering, så har man hittat rätt.

8 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

En spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic

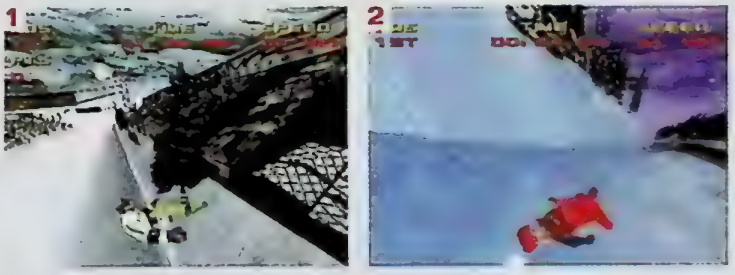
■ UTVECKLARE: Pitbull Syndicate ■ SPELTYP: Sport

Big Air

Trots att EA kokat sin soppa på alla de typiska snöbrädeingredienserna, blev *Big Air* en ganska tunn brygd... tunn som luft, nästan...

Behöver vi verkligen ett brädspel till efter tvivelaktiga titlar som *Phat Air* och *Chill*? Förmodligen inte, men Pitbull Syndicate försökte ändå och resultatet är ett spel som är överväldigande mediokert. Man har kokat soppa på de typiska inslagen. En big air-turnering, en boarder cross och så förstås de urtypiska snubbarna i säckiga plastbrallor à la *Snow Boarders 3*.

Allt finns där, men av någon anledning är det inget som fångar. Det kan bero på hur brädorna beter sig. Det kan bero på att det är omöjligt att bromsa utan att tvärstanna, så att när man försöker sakta farten på de snäva, slingrande snabba banorna stannar man obönhörligen benhårt och får titta på med tårfyllda ögon när alla medtävlarna susar förbi. Det kan till och med bero på den grova, pixliga grafiken som får snöflingorna att likna fotbollar och din åkare att se ut som en stelbent actionfigur – oavsett vilka märkeskläder du utrustar honom med.

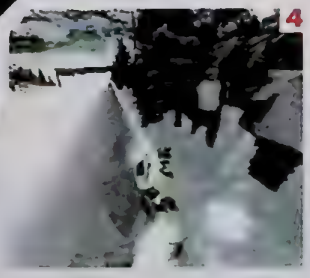


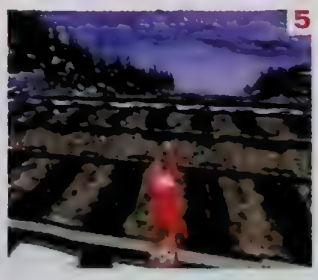
[1-2] "Vi drar till fjällen, trist hela kvällen"...

Det kan också vara soundtracket, som skryter med representanter för ska-punken som Leatherface och Snuff. Trots sina läskiga namn skriver de låtar som är så urvattnade att man nästan börjar längta efter Elton John för lite riktig rock'n'roll!

Eller så är felet att det finns för lite att göra. Sex länder, fem grenar samt freeride- och bordercross-turneringar är helt enkelt för lite. Det kanske låter rejält tilltaget, men i praktiken varar inget av inslagen tillräckligt länge för att man ska hinna känna tillfredsställelse, ha riktigt kul, eller få massor av poäng i tricksektionerna. Apropå stuntpoäng så är poängsystemet helt osannolikt antingen-eller. Du kommer farande superläckert genom half-pipen, utför din indy misty 360 eller missar, eller nåt, och vad får du? Noll poäng.

Inte av ren illvilja, förstår ni. Det är bara det att spelet inte tar minsta hänsyn till hur mycket du ansträngar dig. Om snowboard-simulatorer vore Star Wars-figurer skulle det mäktiga *Cool Boarders 3* vara Darth Vader medan *Big Air* skulle vara Jabba the Hutt. Det är trälgt, tröttsamt och framför allt alldagligt. Gör av med pengarna på nåt annat.





[1] Som att åka på en planka. [2] Hopplösa kontroller. [3] Se upp i backen. [4] Det här kallades för acid drops i den gamla skolan. [5] Hur gick det där till?

Alternativen:

Cool Boarders 3	8/10	PSM13
Cool Boarders 2	8/10	PSM02
Chill	8/10	PSM05
Big Air	4/10	PSM18

BETYG

■ GRAFIK:	Obehagligt grov 4
■ SPELBARHET:	Förstörs av dålig respons i kontrollerna 4
■ HÅLLBARHET:	Hur låg tråktröskel har du? 3

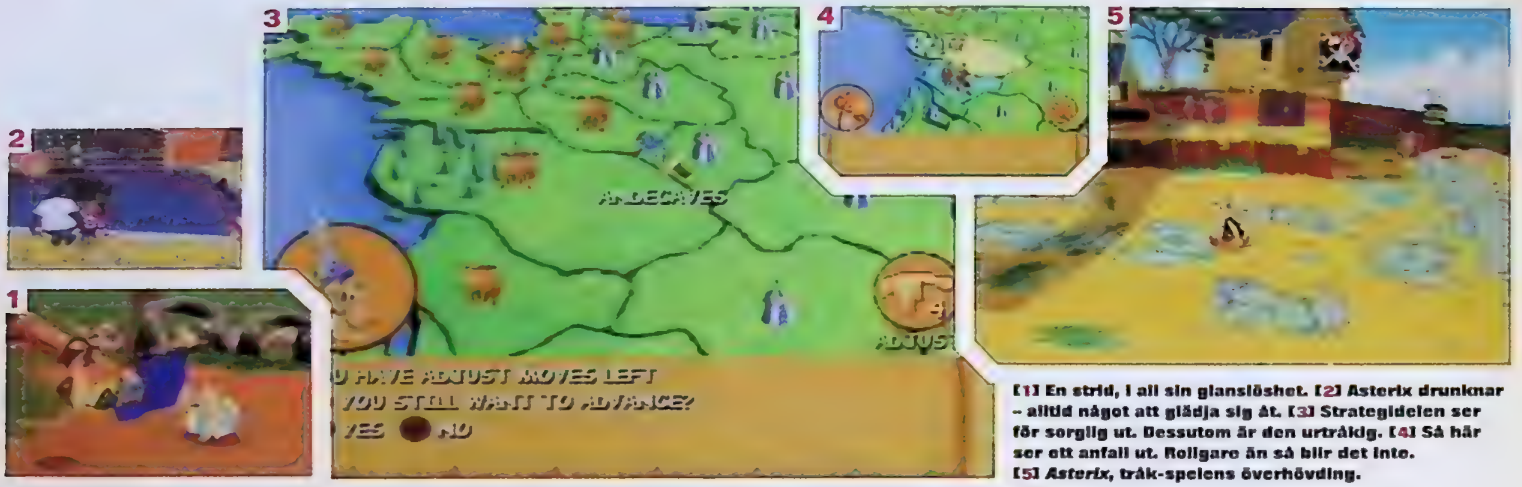
Det här är ett sånt där spel som kommer att samla damm på din hylla en bra bit in i nästa årtusende. Eller så tar du fram det när du är uttråkad. Väldigt uttråkad...

4 AV 10

En spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCK ANALOG kompatibelt

■ UTGIVARE: Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

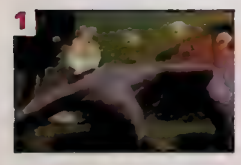
■ UTVECKLARE: Infogrames ■ SPELTYP: Action/Strategi

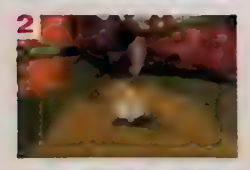


[1] En strid, i all sin glanslöshet. [2] Asterix drunknar – alltid något att glädja sig åt. [3] Strategidelen ser för sorglig ut. Dessutom är den urtråkig. [4] Så här ser ett anfall ut. Roligare än så blir det inte. [5] *Asterix*, träk-spelens överhövding.

Asterix

Ta Frankrikes främsta kulturexport, gör det till ett uselt spel och begär 450 spänn för det. *Asterix* är inget mindre än ett brott mot mänskligheten.





[1] Överviktiga seriefigurer samlar mynt. Jippi vad kul. [2] Och så igen. En gång till. [3] Äntligen är nivån slut.

Långt innan *South Park* och *The Simpsons* hade lämnat moderlivet, var *Asterix* den tecknade favoriten. Genom att förlägga handligen 2000 år bakåt i tiden kunde författaren René Goscinny och tecknaren Albert Uderzo driva med allehanda moderna företeelser i vad som kan beskrivas som Frankrikes tuffare och roligare svar på *Bamse*.

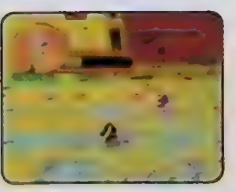
Vilken plåga att se en sådan vördnadsvärd och respekterad seriefigur i ett det här förnedrande sammanhanget!

Infogrames *Asterix* är nämligen ett fruktansvärt spel. På nästan alla sätt. Det misslyckas inte bara med nästan kirurgisk precision att fånga känslan hos serien, dessutom är det allt igenom dåligt gjort.

Själva spelidén gör *Asterix* till ett spel som saknar allt vad både charm och spelglädje heter. Merparten utgörs av en blek kopia av brädspelet *Risk*. Druiden Miraculix trolldryck har spritts ut över ett antal landområden och kan drickas av osynliga galliska trupper, som sedan kan anfalla närbelägna Romar-ockuperade territorier. Det hela blir inte mycket mer än ett krig mellan olika siffror, helt utan stilen och finessen hos brädspels-*Risk*. Det blir helt enkelt bara långtråkigt.

En kortvarig tröst är de småspel som finns i vissa områden. Här är grafiken helt i 3D, även om perspektivet är fixerat. Det är ändå uppfriskande snyggt på sina ställen. Men drack möjligen programmerarna litet för mycket trolldryck efter att de hade gjort grafiken? Var de helt utslagna när de skulle göra själva spelet? Man samlar mynt. Skärmen rullar när man går. Skärmen stannar. En romare anfaller, utan förvarning. Man flyttar på sig och trycker på Attack några gånger. Ibland anser spelet att man är tillräckligt nära för att få in ett slag. Romaren flyger av skärmen och sedan återgår man till att samla mynt.

Det kommer som en befrielse när man dor av utmattning. Spelet väcker känslor av avsky och hat. Mer behöver knappast sägas.



Alternativen:

Crash Bandicoot 3	9/10	PSM13
Asterix	2/10	PSM46

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: **Strategidelen ser för hemsk ut, men resten är snyggt** 6

■ SPELBARHET: **Tråkigt in absurdum och illa utfört** 3

■ HÅLLBARHET: **Inte precis svårt att klara** 3

***Asterix* är en undermålig kombination av en *Risk*-klon och ett trött samlar-spel med vissa stridsinslag. Om du stöter på det här spelet, spring åt andra hållet!**

3 AV 10

En spelare | Minneskort kompatibelt | Shock/analog kompatibelt

■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Funsoft
■ UTVECKLARE:	Tamsoft	■ SPELTYP:	RPG

Guardian's Crusade

Man börjar undra när ett RPG kretsar kring **en liten rosa flodhäst.**
Vad kommer härnäst? **Skalman vs Snurre Sprätt** i *Tekken 4*?

1

2

3

[1-2] Någon som vill spela *Final Fantasy VII*? [3] Stackars Knight har haft en dålig uppväxt och vet inte bättre än så. Du måste förlåta honom.

För att börja med handlingen: en liten rosa flodhäst har fallit ur storkens mun. Den faller givetvis nära din by och du, hjälten Knight, måste se till att mamman får tillbaka sin unge. Och samtidigt skall du rädda världen.

Okej, en liten rosa flodhäst? Jo, det gillar vi. Storken? Det är väl också okej. Knight, en söt kille som låter väldigt konstig när han pratar. Vi känner oss lite osäkra nu.

Men vi skall hålla oss till fakta. Det här är en budgetversion av *Final Fantasy VII*. Det är mycket klara färger och barn verkar vara den stora målgruppen. Traska runt och få instruktioner från bönder i byn. Gå till en annan by och slåss lite på vägen. Så långt är det enkelt.

Stridssystemet är i princip likadant som i *FFVII*, men inte lika avancerat. Det finns många magiska vapen, men du faller alltid på de vanliga attackerna ändå. Monstren blir tuffare ju mer erfarenhet du får och du stiger i graderna med en osannolik hastighet. Men det är inte svårt och hela spelet blir lidande på grund av det.

Men om något i spelet är bra så är det att du ser alla monstren. Du kan inte undvika dem, som i *FFVII*, när du tröttnat på de ständiga attackerna.

En av replikerna i filmen *Strebern*, när Tim Robbins skall förklara vad rockringen är bra för, är: "Den är till för barn, förstår du." Samma beskrivning passar bra in på *Guardian's Crusade*. Men är det skäl nog att släppa ett dåligt spel?

1

2

[1] Spelvärdet är knappast högt. [2] *Tomb Raider*? Snarare *Lekplats-Raider*.

Alternativen:

WM ARMS	9/10	PSM10
Alundra	9/10	PSM04
Guardian's Crusade	5/10	PSM18

BETYG

■ GRAFIK:	Klara färger. Lite smaklöst	6
■ SPELBARHET:	Som ett vanligt rollspel – slåss och leta	5
■ HÅLLBARHET:	Klara det och du vill aldrig att spela det mer	4

Även om det är färgrikt så finns det inget i *Guardian's Crusade* som kommer att attrahera ett rollspelsfan. Och ingen annan heller. Trist nog.

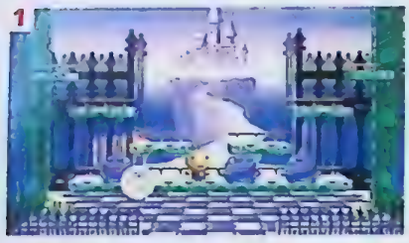
5 AV 10

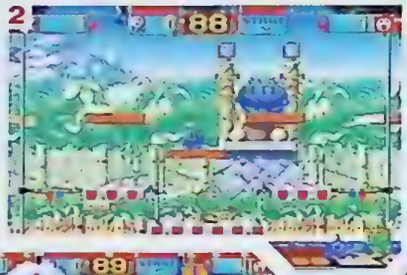
Svenska PlayStation Magasinet

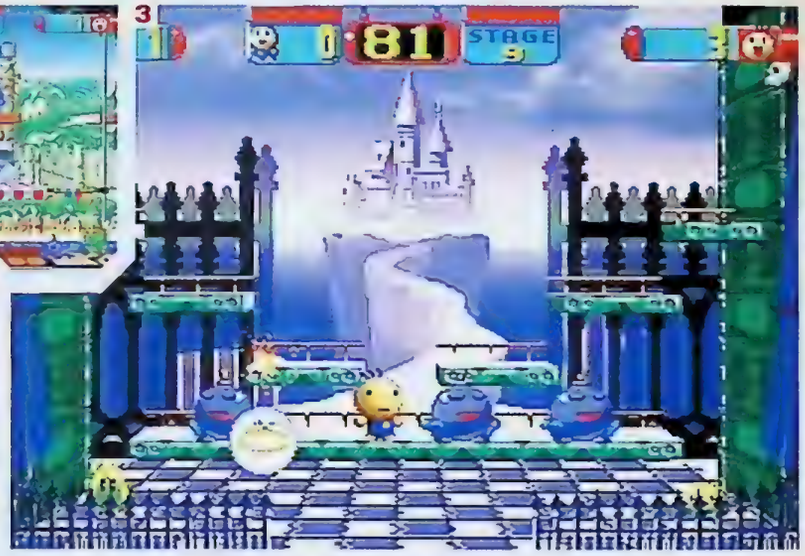
Två spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: JVC ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Irem ■ SPELTYP: Pussel







[1] Är det *Törnrosas* slott där i bakgrunden? [2] Plattformar försvårar saken [3] Bomber. De sover. Väck dem inte. [4] Dags att trappa upp. [5] Gå inte för nära bomberna.

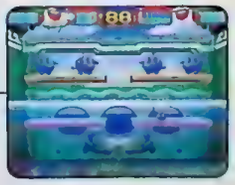
Yo Yo's Puzzle Park

Jojo. Det är rena gåtan varför det inte säljs fler spel som detta. Men är det lika bra som *Bust-A-Move 3*?

Ganska få spelare är helsålda på pussel och problemlösning, vilket är synd och skam eftersom det finns spel med detta tema som – helt oförtjänt – står och samlar damm i butikerna. *YoYo's Puzzle Park* är nästan i klass med dessa, och även om det inte är lika beroendeframkallande som *Bust-A-Move 3* eller *Super Puzzle Fighter*, så är det åtminstone distraherande. Målet i gåtorna är att förmå de elaka figurerna att ställa sig nära en bomb. Sen tuttar man på och flyttar på sig tills man är på säkert avstånd. Man försöker placera elakingarna där man vill ha dem genom att spotta små magiska hattar på dem. Förstås. Det är riktigt kul att spela och japanskt på köpet. Det innebär att det är proppat med de inslag som spelnationen framför andra är så förtjust i – starka färger, gullig grafik, röster som låter som en femåring som har tankat helium... dessutom utspelas det i en nöjespark. Lustigt nog är det ett avgörande skäl till att spelet fungerar. **Varje avsnitt om tio nivåer är beläget i en del av parken som kallas Nanoda, så du måste arbeta dig igenom nivåer som Seaworld (massor av maneter och gröna katter i ubåtar)** eller Nanoda Jungle (där du får gnugga geniknölarna i kamp mot tecknade hundar i infödingsmasker som svävar omkring på fikonlöv). Vår personliga favorit är Nanoda World, där det spelas upp en berg- och dalbanefilm i bakgrunden och golvet rullar fram och tillbaka, så att din lilla figur glider omkring som om han var kvar på Titanic efter krocken med isberget. Det är värt att poängtera att de första banorna inte är direkt ansträngande, men det finns gott om dem, och alla är tidsbegränsade. Spela igenom hela rasket själv och öka sen på livslängden genom att spela två spelare – om du råkar ha en polare med samma intresse.

YoYo's passar antagligen bäst för de yngre, men det hindrar inte att det är ett charmigt litet spel.

Det har några trevliga inslag som gör det prisvärt för fansen. Ni andra bör provspela innan ni köper det...



[1–2] Djur i bur – minsta chans och de hugger direkt.

Alternativen:

Bust-A-Move	8/10	PSM04
Kula World	8/10	PSM07
Yo Yo's Puzzle Park	8/10	PSM10

BETYG

■ GRAFIK:	Klassisk japansk stil	7
■ SPELBARHET:	Kul, men inte beroendeframkallande	6
■ HÅLLBARHET:	Räcker längre för två spelare	7

***YoYo's Puzzle Park* lär knappast hålla dig vaken till fyra på morgonen, som till exempel *Bust-A-Move*. Men det är småkul, mysigt och busigt.**

7 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

Har du spelat

Pandemonium 2
Grand Theft Auto
Power Soccer
Courier Crisis
Frogger
Actua Soccer 2
Judge Dredd
Cool Boarders 2
Formula Karts
Rosco McQueen
Discworld 2: Missing Presumed
Red Alert
Bloody Roar
Armoured Core
Resident Evil 2
Gex: Enter the Gecko
Rascal
Dynasty Warriors
Terra Incognita
Motorhead
Newman Haas Racing
Z
Nightmare Creatures
Crime Killer
Three Lions
Dead Ball Zone
Cardinal Syn
Forsaken
Kula World
Kick off World
Rocks'n'Gems
Gran Turismo
Dead or Alive
Bomberman World
WCW Nitro
Deathtrap Dungeon
Klonoa: Door to Phantomile
Colin McRae Rally
Wargames
Tommi Mäkinen Rally
Blast Radius
Circuit Breakers
Treasures of the Deep
Total Drivin'
Theme Hospital
Ghost in the Shell
Tombi
Ninja
World League Soccer
S.C.A.R.S.
Test Drive 5
Tekken 3
G-Darius
ISS Pro '98
Abe's Exoddus
MediEvil
Blast Radius
Mr Domino
Unholy War
B-Movie
Tomb Raider 3
Spyro the Dragon
Colony Wars – Vengeance
Bust a Groove
Victory Boxing 2
Wreckin' Crew
Sentiel Returns och Future Cop: LAPD

?

Det har vi som läste Svenska PlayStation-Magasinet 1998

Prenumerera nu. Demo-CD med varje nummer.
Ring 08 – 672 03 33. Dygnet runt
www.atlantic-media.com

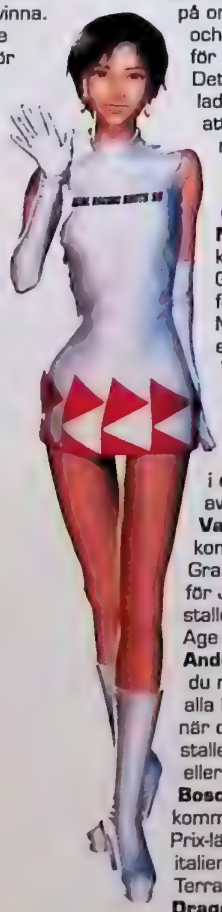
TIPS

KALLE BLOMKVIST HADE SITT RÖVARSPRÅK. DEN FRANSKA MOTSTÅNDSRÖRELSEN HADE SINA LÖSENORD. MEN I SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET ÄR KODER NÅGOT HELT ANNAT. OCH VI HÅLLER DEM INTE HEMLIGA HELLER. PÅ DESSA SIDOR ERBJUDER VI ER LÄSARE SÅ MÅNGA ⊗, ○, △ OCH □ NI ORKAR MED ATT ANVÄNDA. HOHÅLOLLOL TOTILOLOL GOGODODO!

RIDGE RACER TYPE 4

Kör så du får pippi
Vill du testa din förarskicklighet mot en verklig fjäderviktare? När du når sjunde banan i Grand Prix-läget som kallas Heaven and Hell, tryck in följande knappkombination under nedräkningen före starten: ←, →, →, →. När du börjar loppet ser du en örn flyga ovanför ditt huvud. Örnen följer banan från start till mål, och du kan följa efter den om du klarar att hänga på. Örnen är väldigt svår att jaga, eftersom den har en varvtid på mellan en minut och 12 sekunder och en minut och 13 sekunder. Olyckligtvis syns inte örnen på reprisen.

Stallens cup-tävlingar
I *Ridge Racer Type 4* finns det flera cup-tävlingar du kan vinna. Varje cup skiljer sig från de övriga och kräver att du kör alla fyra stallen med både drift och grip-bilar. För att vinna cup-tävlingarna måste du komma först i varje lopp, men du kan försöka hur många gånger du vill. Den enda cup-pokalen du kan vinna utan att komma först i varje lopp är...
Pac Man Cup – den här pokalen får du om du slutför Grand Prix-läget. Antalet försök påverkar inte resultatet, MEN... om du får slut på omspel måste du stänga av och ladda om ett Grand Prix för att vinna cup-tävlingen. Det räcker inte med att bara ladda om ett Grand Prix utan att starta om, eftersom minnet i PlayStation då håller reda på hur många försök du har gjort. De övriga cup-tävlingarna är:
Mappy Cup – du måste komma först i alla lopp i Grand Prix-läget när du kör för French Micro Mouse Mappy-stallet, i en Assuloto eller Lizard av drift-typ.
Wagyan Cup – du måste komma först i alla lopp i Grand Prix-läget när du kör för French Micro Mouse Mappy-stallet, i en Terrazi eller Age Solo av grip-typ.
Valkyrie Cup – du måste komma först i alla lopp i Grand Prix-läget när du kör för Japanese Racing Club-stallet, i en Terrazi eller Age Solo av grip-typ.
Andore Genesis Cup – du måste komma först i alla lopp i Grand Prix-läget när du kör för det italienska stallet Solvalou, i en Assuloto eller Lizard av drift-typ.
Bosconian Cup – du måste komma först i alla lopp i Grand Prix-läget när du kör för det italienska stallet Solvalou, i en Terrazi eller Age Solo av grip-typ.
Dragon Spirit Cup – du måste komma först i alla lopp i Grand Prix-läget när du kör för det amerikanska Dig Racing-teamet, i en Assuloto eller Lizard av drift-typ. Ett tips inför det sista loppet, Shooting Hoops: du måste ta dig runt banan utan att kollidera med andra bilar eller bankanten.



OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87
(Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40
(Vardagar 9.00-17.00)

PUMA STREET SOCCER

För att komma åt de **gömda lagen**, skriv in följande knappkombination på titelskärmen med texten "PRESS START" längst ned: □, ⊗, ⊗, △, ⊗, ⊗, △, ⊗. Om fuskkoden godkänns så hörs ett pipljud. Nu har du tillgång till alla de gömda lagen i alla spellägen.

För att komma åt **världseliten**, skriv: □, □, □, □, □, □, □, □. Om fuskkoden godkänns så hörs ett pipljud. Nu har du tillgång till världens bästa spelare.

För att komma åt den gömda Puma sports garden, skriv: □, □, □, □, □, □, □, □. Om fuskkoden godkänns så hörs ett pipljud. Nu har du tillgång till Puma sports garden, som kan väljas i uppvisningsmatcherna (exhibition) och strafftävlingarna (penalty shoot-out).

Borde inte spelarna vara fetare i ett spel som sponsras av Pringles?

NFL BLITZ

Förläng nöjet och få mer valuta för pengarna med följande bonus-spelare. Om du har skrivit in namnet och koden korrekt, så säger kommentatorn: "Lights out, baby."

För att få tillgång till **Mark Turmel**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **T U R M E L**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **0 3 2 2**.

För att få tillgång till **Sal Divita**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **S A L**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **0 2 0 1**.

För att få tillgång till **Jason Skiles**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **J A S O N**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **3 1 4 1**.

För att få tillgång till **Jennifer Hedrick**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **J E N I F R**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **3 3 3 3**.

För att få tillgång till **Dan Thompson**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **D A N I E L**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **0 6 0 4**.

För att få tillgång till **Jeff Johnson**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **J A P P L E**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **6 6 6 0**.

För att få tillgång till **John Root**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **R O O T**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **6 0 0 0**.

För att få tillgång till **Luis Mangubat**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **L U I S**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **3 3 3 3**.

För att få tillgång till **Jim Gentile**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **G E N T I L**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **1 1 1 1**.

För att få tillgång till **Brain**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **B R A I N**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **1 1 1 1**.

För att få tillgång till **Dan Forden**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **F O R D E N**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **1 1 1 1**.

För att få tillgång till **Skull**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **S K U L L**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **1 1 1 1**.

För att få tillgång till **Demon Shinok**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **S H I N O K**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **8 3 3 7**.

För att få tillgång till **Raiden**, skriv följande på Enter Name-skärmen i arkadläget: **R A I D E N**. När namnet väl är inskrivet, gå till Enter Pin-skärmen och lägg till: **3 6 9 1**.

KKND: KROSSFIRE

Följande fuskkod kan bara aktiveras när du har klarat av spelets första nivå, oavsett svårighetsgrad. När du fullföljt den första nivån får du ett lösenord som ger tillgång till andra nivån. Det är på den andra nivån som fuskkoden kan skrivas in och aktiveras. Detta fusk måste skrivas in i början av varje nivå. Det fortsätter inte från nivå till nivå automatiskt. När fuskkoden väl är aktiverad medger den följande tillval: Osårbarhet av/på, uppdraget slutfört av/på, och svart dimma av/på. Dessutom ökar den oljemängden i dina förråd med 50.000. För att aktivera fuskkoden, håll ned följande knappar samtidigt när du är inne i spelet:

⓫, ⓫, ⓫, och ⓫.

I *NFL Blitz* delas flest poäng ut til de som bildar störst ormgrop.

Tryck nu på start-knappen för att få upp paus-menyn. På paus-menyn väljer du alternativet Display Password och trycker på kryssknappen för att välja. Då får du lösenordet för den nuvarande nivån. När lösenordet visas, tryck in följande knappkombination:

←, ◎, ◎, →, ⊗.

Varje gång rätt knapp trycks in ska det höras ett ljud. Om fuskkoden har blivit godkänd, så hörs en ljudeffekt och fusktillvalet blir tillgängligt i pausmenyn.

ASTERIX

Håll ned Ⓐ-knappen på språkvalsskärmen och skriv in följande kombination:
↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑

Om du har skrivit in koden korrekt så står det **Cheat Mode Active** på skärmen. När du väl har aktiverat fuskkoden, välj det språk du vill ha. När du nu ska välja New Game på huvudmenyn, så kan du välja vilken 3D-nivå, vilket mini-spel och vilken strategisektion du vill från fuskmenyn.

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

Det ULTIMATA tillbehöret till din PlayStation.

KILLER

299.- Nu kan du Spela ALLA SORTERS Spel på din PlayStation.

Hanteras på Sekunder Helt UTAN Lödning. Startar upp Spelen 50% Snabbare. Passar till ALLA PlayStation Modeller UTAN att din Garanti försvinner. Klarar av ALLA kända fuskkoder från Action RePlay, Game Shark och Explorer. Spelar upp dolda Film Dekvenser och Musik Filer. Minneskorts Organiserare.

269.- SONY DUAL SHOCK JOYPAD
JoyPad med analog stickor och vibration, Välj från 5 olika färger i transparent plast.

99.- SONY Standard JoyPad
Nu är den här igen, Sony's klassiska standard JoyPad

PlayStaion SKAL 388.-
Ser din PlayStation för jäklig ut. Smutsig, repig eller har du trötnat på den gråa färgen. Hotta upp den med ett nytt skal. 5 olika färger i transparent plast.

PlayStaion MUS 298.-
Vissa spel är krångliga att spela med JoyPad. Med mus får du snabbare reaktioner och full kontroll på muspekaren.

Golden Bullet Gun 349.-
Kompatibel med alla GunCon, Digitala & Analoga spel. Har funtioner som AutoFire & AutoReLoad. Mycket pris värd pistol.

RGB Scart Kabel Stereo/GunCon 100.-
Ger färg på Usa/Japan spel. Den är 2 meter lång, har Stereo utgång och GunCon kontakt för pistol. Marknadens absolut bästa kabel.

SMART 2 RGB/PAL CONVERTER 298.-
Vill du få färg på Usa/Japan spel men inte har någon RGB scart TV, då har vi lösningen för dig. Smart 2 konverterar från RGB till Video och Antenn signal I Pal 60Hz. Så nu kan du spela alla Usa/Japan spel på en TV utan scart.

LINK KABEL 99.-
Gör ditt eget lilla nätverk. Koppla ihop två PlayStaion och spela mot dina polare på allvar. Passar alla LINK kompatibla spel.

S-VIDEO KABEL 148.-
För bästa bild på S-Video kompatibla TV och Projektorer.

JOYPAD KABEL 89.-
Är din PlayStation långt i från den mjuka sköna soffan. Förläng då dina JoyPad kablar så slipper du sitta på det hårda golvet. Passar även Dual Shock.

Sony Minne 148.-
15 Block Minnes Kort i olika transparenta färger.

120 block Minne 198.-
Minneskort med komprimering som motsvarar 8 st Sony standard minnen.

240 block Minne 288.-
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar16st Sony standard minnen.

480 block Minne 369.-
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar32st Sony standard minnen.

135 block Minne 288.-
Snabbt Minneskort utan komprimering. 100% kompatibel med FF8 med flera, motsvarar 9 st Sony standard minnen.

Tillbehör		Spel	
HandKontroll	349:-	Sonic Adventure	599:-
VMS MinnesKort	349:-	Sega Rally 2	599:-
RGB Kabel	299:-	Virtua Fighter 3tb	599:-
S-Video Kabel	299:-	Power Stone	649:-
System Converter	RING	House of Dead 2+Gun	1095:-
Rally Ratt	799:-	Blue Stinger	649:-
VGA/S-Video Box	849:-	Psychic Force 2012	649:-
DC Pistol	799:-	Marvel vs. Capcom	649:-
Arcade JoyStick	799:-	Monaco Grand Prix 2	649:-
Fiske Spö	799:-	Get Bass+Fiske Spö	1095:-
Vibrator Pack	399:-	Super Speed Racing	649:-
Trafo 220-110v	299:-	Aero Dancing	649:-
		Tetris 4D	649:-

Dreamcast.

DreamCast Paket... 3995:-
Handkontroll, Transformator 220-110v
1 Valfritt standard Spel & RGB Kabel.

Pioneer DV-K101

DVD VIDEO VIDEO CD MACROVISION FREE NTSC/PAL DOLBY SURROUND AC-3 DIGITAL

PIONEER DV-K101- Super Sale Pris: 4495.-

031-65 50 70
FiXAReN

Gör din order direkt på våran nya WEB SHOP: WWW.FIXAREN.COM Nu kan du även betala med ditt Kredit Kort

Onödigt

våld, kortspel, shamaner, vapen,

fotboll, diskjockar och en naken

kvinna i en dusch. Det är rubb,

stubb, hela middevitten,

konkarongen och mer apkul

än någonsin tidigare.

Populous: The Beginning

■ UTGIVARE:	**Electronic Arts**
■ SPELTYP:	**Strategi**
■ PROGRAM:	**Spelbar demo**

Precis när du trodde att det inte kunde bli mer krig och elände i världen, så ger vi dig möjlighet att spela gud. Nåja, shaman åtminstone.

Låter bra, va? Det är det, men inte riktigt så lätt som man skulle kunna vänta sig. Shamaner har bara makt så länge folket är troende och villiga att lyda dem. Om dina följeslagare börjar tvivla på din kompetens, så förlorar du din odödlighet. Än värre – dessa ynkliga dödliga är de som förser dig med den magiska trolldrycken (Mana) som är livsviktig för din överlevnad. Det är verkligen inte dumt att folk dyrkar marken du går på. Glöm bara inte bort att det är ett spel. I demo-versionen finns ett träningsläge med tre lektioner. Följ förfadernas visdomsord så ska nog allt gå bra.

EXEMPEL PÅ HANDLINGAR

■ hur man läser en trollformel

Tryck på "Spell/Building"-menyn (L1 - knappen) för att få upp trollformel-menyn. Flytta markeringen med styrkorset och tryck ned "Action" (⊗-knappen) för att välja trollformel. Menyn stängs automatiskt. I övre vänstra hörnet på rutan ser du ikonen för den trollformel du valt.
När du flyttar pekaren runt rutan, visas ett rött tecken över ikonen. Det betyder att pekaren befinner sig utanför din shamans räckvidd. Tryck på ◎ så försöker din shaman gå

KONTROLLER

KONTROLL	I SPELET	SPELL/ BUILDING-MENYN	PEOPLE-MENYN
Styrkors	Flyttar pekaren på rutan	Flyttar markerat menyval	Flyttar markerat menyval
⊗	Handling (väljer objekt eller byggnader; beordrar valda människor att gå till ett visst ställe)	Handling (väljer markerad trollformel)	Handling (väljer en person; flera tryck ökar antalet personer)
◎	Avbryt (avbryter val eller handling)	Avbryt (lämnar menyn)	Avbryt (nollställer antalet valda personer)
△	Väljer Shamanen (första klicket väljer shamanen, andra klicket zoomar in på shamanen)		
□	Lås en trollformel	Aktivera / deaktivera trollformel (i Spell-menyn kan du börja ladda trollformler med Mana)	Välj allt (väljer alla människor i markerat alternativ)
L1	Rotera åt vänster		
R1	Rotera åt höger		
L2	Öppnar People-menyn	Öppnar People-menyn	Stänger People-menyn
R2	Öppnar Spell-menyn	Byter meny (första klicket byter till bygg-menyn, andra klicket stänger menyn)	Öppnar People-menyn
L1 + L2 + styrkors	Rullar kartan		
SELECT	Överblick		
START	Paus		
Övriga kontroller			
Vänster analogspak	Flyttar markören		
Höger analogspak	Rullar kartan		

Och nu spelar vi "Move any mountain" med The Shamen.

inom räckhåll innan han kastar trollformeln. Om han eller hon redan är inom räckhåll, läses trollformeln bums.

■ hur man bygger

Tryck på "Spell/Building"-menyn en gång så dyker Spell-menyn upp, tryck igen och den blir Building-menyn. Tryck på "Action" för att välja den byggnad du vill ha. Menyn stängs automatiskt och byggnadsritningen fastnar vid din pekare. Rör på den och tryck på "Action" där du vill bygga. Om du sen flyttar pekaren så kan du fortsätta placera byggnader på detta sätt. För att ta bort en ritning, tryck på "Cancel".

Man kan rotera ritningen genom att hålla "Action" nedtryckt och trycka på höger eller vänster på styrkorset. Då kommer hela byggnaden att rotera (ingången är den extra rutan som sticker ut.)

■ hur man väljer människor

Tryck på "People"-menyn (□-knappen). Där kan du se hur mycket människor du har, hur många som slappar, hur många som jobbar, vilka som är i ballonger och i båtar. Tryck på "Action" en gång för att välja en person, eller flera gånger för att välja flera. Eller, tryck på "Cast Spell" (○) för att välja alla tillgängliga människor i rutan du markerat. I övre vänstra hörnet av rutan, till vänster om shaman-ikonen, syns hur många människor som för tillfället är valda. Tryck på "Cancel" för att nollställa. När du väl har valt människor, tryck på "People"-menyn för att lämna menyn. När du väl har ett antal olika typer att välja mellan – Krigare etc – så visas de på vänstra sidan av rutan. Använd styrkorset (upp och ner) för att gå igenom dem. Välj dem som tidigare.

■ övriga inslag

I det färdiga spelet kan du välja bland 26 trollformler, till exempel hypnotism, åskviggar och vulkanutbrott.

■ ytterligare information

På sidan 54 i PSM16 finns en genomgång av spelet, som där får 8/10.

KKND: Krossfire

■ UTGIVARE: Infogrames

■ SPELTYP: Strategi

■ PROGRAM: Spelbar demo

Mer död och förintelse, men nu med kärnvapen. Ett ohyggligt krig har brutit ut, men någon tycker att förlusterna inte är tillräckliga. Tre stammar konspirerar för att öka på antalet döda och verkligen låta Röda Korset jobba livet ur sig. De sorgliga resterna tillfaller vinnaren. Hur som helst behöver du inte söla ned dina händer med blod själv, eftersom det här är ett strategispel. Istället ska du forska fram ännu dödligare vapen. Du styr även produktionen av trupper som du skoningslöst kastar in i nya anfallsvågor. Använd dina överlägsna trupper till att förstöra mutanternas läger och så bli kvitt mutantplågan. Vårt råd? Använd Systechs för att öppna bunkern i sydväst. De mer blodtörstiga av er kan välja Kaos-läget. Då spelar två eller tre personer mot datorn eller varandra, så att ni verkligen kan utrota varandra ordentligt.

■ kontroller

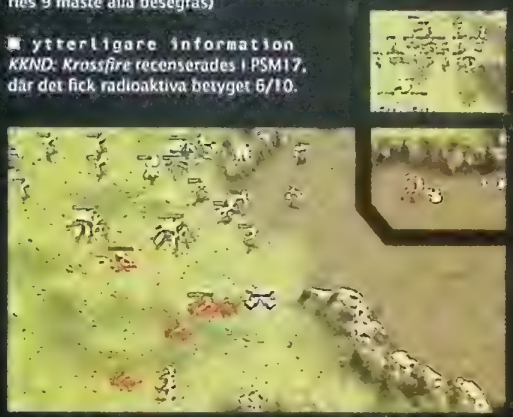
⊗ Utför handling
△ Slåss, avbryt
○ Sidopanel
◎ Snabb rullning
□ Grupper
□ Grupper nedåt
□ Byggnader
□ Byggnader uppåt

■ övriga inslag

I det färdiga spelet slåss du i tre faltåg, en för var och en av de krigande stammarna (the Survivors, the Evolved och Series 9 måste alla besegras)

■ ytterligare information

KKND: Krossfire recenserades i PSM17, där det fick radioaktiva betyget 6/10.



"Och Gud såg ner på sin skapelse, och Han såg att den var befolkad av små pixliga kryp..."

Puma Street Soccer

■ UTGIVARE: Infogrames

■ SPELTYP: Fotboll

■ PROGRAM: Spelbar demo

En ny vinkling på en redan överbefolkad genre. Påminner om inomhusfotboll eller att sparka boll på skolgården. Nästan. Fyra man i varje lag, och undan går det. Det är tillåtet att sparka bollen mot väggen och på det sättet kan man göra smarta passar. Bortsett från detta och att det inte finns någon offside, så är det de vanliga reglerna som gäller. På skivan kan du fördriva tiden genom att spela England mot Frankrike.

Det färdiga spelet innehåller hela 32 lag och fyra spelplaner till. Om du inte är så van vid fotbollsspel, så finns det hjälp att tillgå i form av panel längst ned på rutan. Den hjälper dig bedöma hur hårt du skjuter. Om du t. ex. tänker dra på en riktig mörsare så är det bara att vänta tills panelen är fulladdad innan du skjuter.

■ kontroller

⊗ Skjut
△ Väggspel
○ Passa
□ Tackla
□ Skutt

■ övriga inslag

I det färdiga spelet finns det ett antal gömda lirare. Alla spelare som har blivit sponsrade av Puma dyker upp. Du måste spela dig igenom turneringen för att tillgång till de här elitspelarna.

■ ytterligare information

Dribbla dig tillbaka till sidan 55, där *Puma Street Soccer* belönas med osportsligt låga 3/10.

Sparka, passa och spela.

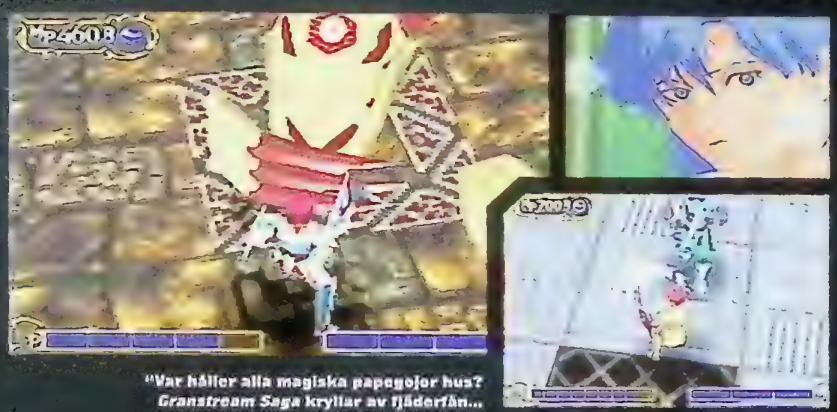
The Granstream Saga

■ UTGIVARE: SCEE
■ SPELTYP: RPG
■ PROGRAM: Spelbar demo

Demo som består av tre olika spellägen, en samling videosnuttar, en boss-utmaning och den nervkittlande möjligheten att tillfångata nån som heter Vangel. Videosnuttarna är på Eon och Laramees ande. Om inte det låter rafflande nog, så finns det en naken tjej i duschen.

I det andra spelsättet består utmaningen av ett slags drake, men se upp: han har förmågan att kasta lådor på dig, den lymmeln! Men det sista spelsättet ger dig den bästa uppfattningen om spelet. Här har du tio minuter på dig att tillfångata Vangel.

Du är Eon, en stilig ung man som med Laramee och Acia till din hjälp ska infiltrera skeppet. Du har även flygunderstöd: papegojan Korky kommer flaxande då och då för att ge dig råd och tips. Obs! Det är ofta vettigt att undvika strid istället för att rusa fram som en skogstokig bärsärk. Som i verkliga livet.



"Var håller alla magiska papegojor hus? *Granstream Saga* kryllar av fjäderfän...

■ kontroller

Styrkors	Förflyttning
○	Parera
✕	Anfall
△	Meny
L1	Sidsteppa
R1	Parera

■ Övriga inslag
I det färdiga spelet kan du slå följe med Eon och hans förmyndare i ett storslaget försök att skydda deras sjunkande ö från utbytesstudenter från Atlantis.

■ ytterligare information
Om du vill veta mer, glutta i PSM1S, där vi gick till botten med *The Granstream Saga* och gav det 7/10.

Live Wire

■ UTGIVARE: SCi
■ SPELTYP: Pussel
■ PROGRAM: Spelbar demo

Har du någonsin velat köpa en egen ö? Varför inte slå på stort och få en egen planet? I det här revirtänkande pusselspelet ska du lägga beslag på så många av planetens rutor som möjligt. Detta uppnår du genom att flytta alla fyra sidorna på en ruta med hjälp av rälsen som bildar mönster av hela området. Demo-versionen består av de fem första världarna på den här lysrörslysande planeten. Och förresten så kan du vinna (eller förlora) extra territorier om du plockar upp de färgglada bonusarna (ser ut som rutor) och strör ut dem här och där.

■ kontroller

●	Välj
●	Zooma in
●	Zooma ut
R1	Rotera åt höger
L1	Rotera åt vänster
R2	Rotera uppåt
L2	Rotera nedåt

■ Övriga inslag
I det färdiga spelet finns fyra världar till, liksom ett rejält soundtrack av Allister Whitehead.

Intergalaktiskt pysslande + planeter som ser ut som ostar= *Live Wire*

Judge Jules' Music Tunes

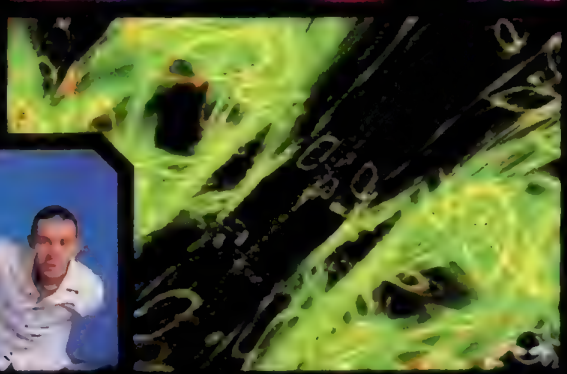
UTGIVARE	Codemasters
SPELTYP	Musik
PROGRAM	Spelbar demo

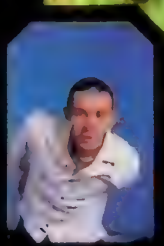
Nyt av den fenomenala musiken som Judge Jules komponerat specielit för dig. Den här musikdemon kan ta tid att ladda, men var inte orolig. Den innehåller bara väldigt stora mängder information.

kontroller

Styrkors	Översikt över låtarna
⊗	Välj låt eller spara
⊙	Paus eller avsluta låten som spelas

Ingen panik!
Bland händer det tyvärr att demoversionerna innehåller buggar som kan leda till att din PlayStation kraschar. Då är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.



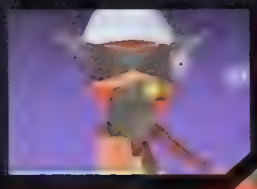


Jules och hans mönstervänner. Kaleidoskop är alltid kul. Fraktaler var väldigt inne 1989.

Ape Escape

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: Plattform
- PROGRAM: Spelbar demo

Just som du trodde att galna vetenskapsmän inte kunde bli fånigare, så kommer *Ape Escape* och tar priset. Den här vetenskapsmannen har släppt lös en skock aningslösa apor och förbättrat deras brottsliga böjelser med intelligenshjälmar. Som om inte det vore nog, så ska såklart den labile labbråttan ändra historien med tidsmaskiner också. Vår unge apfångare till hjälte skickas ut för att ta fast de små babblande babianerna med hjälp av ett nät, ett svärd och en konstig radiostyrd bil. I äkta *Mario*-stil måste du även samla på dig en massa poletter som ligger utspridda på varje bana. Är du Nicke Nyfiken? Kolla in sidan 30, då!



Fånga aporna! Ryck dem i svansen! Ge dem bananer!

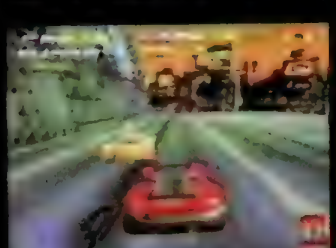
Fel på skivan?

Carmageddon

- UTGIVARE: SCi
- SPELTYP: Racing
- PROGRAM: Video

Trustad som det är med äkta B-filmskänsla och okänt för sitt kontroversiella innehåll, är det inte att undra på att detta måste vara en av de mest efterlängtade PC-konverteringarna på länge.

När det släpps, kommer det färdiga spelet innehålla 30 fotgängarfarliga banor, fördelade på tio världar. Och vem ligger bakom denna vansinniga slakt? Du, naturligtvis. Välj bland över 30 bilar och förare och kör så det ryker. Meningen med spelet kunde inte vara enklare: förstör allting och döda alla. Frestad? Låt dig suktas av videon eller titta på sidan 38. NU!



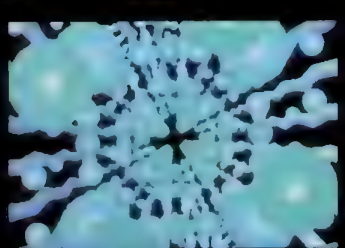
YVJ

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: Förströelse
- PROGRAM: Spelbar demo

Ett ganska läckert nöjesprogram. *YVJ* (det står för "Your VJ") bildar synkroniserade mönster över rutan när du spelar musik. Stoppa bara in en musik-CD efter att du har laddat *YVJ*! Det finns två lägen – det första är slumpmässigt och i det andra kan du kontrollera mönstren och färgerna.

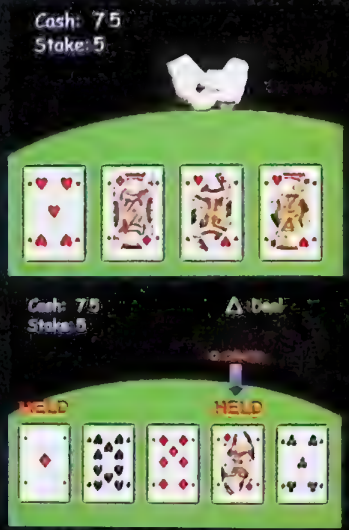
- kontroller

← →	Byt CD-spår
↑ ↓	Ändra mönster
○	Ändra färg
△	Nollställ färg
□	Byt
⊗	Fortsätt



Video Poker

- UTGIVARE: SCEE (Yaroze)
- SPELTYP: Poker
- PROGRAM: Fullständigt Yaroze-spel



Precis som i Las Vegas.

Det här spelet har en ganska intressant bakgrundshistoria. En viss Scott Campbell blev inspirerad att göra *Video Poker* efter att ha förlorat alla sina pengar på samma kortspel i verkligheten, när han var på semester i Las Vegas. När han kom hem började Scott närmast desperat försöka återskapa denna pokervariant för att försöka få tillbaks sina förlorade slantar.

På bara sex veckor lyckades Scott med hjälp av några vänner sätta ihop ett fungerande spel. Så här går det till...

När du har laddat demo-versionen, så blir du ombedd att satsa blint. Du väljer hur många spelmarker du vill satsa på den korthand som du kommer att få. Croupieren ger dig sen fyra kort. Av dessa kan du behålla så många du vill (du ska försöka få någon av kombinationerna nedan). När du har bestämt dig delar croupieren ut de avgörande korten.

Reglerna för "Knektar eller bättre" är som följer:

VINNANDE HAND	GÅNGER INSATSEN
Knektar eller bättre	x1
Två par	x1
Triss	x3
Stege	x4
Färg	x6
Kåk	x9
Fyrtal	x25
Straight flush	x50
Royal flush	x250
Royal flush spelat med ett Max-mynt	x800

Du hittar kontrollerna till spelet på skärmen. Sätt på pokerfejset!

SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET

NUMMER 19 JULI 1999

V-RALLY 2

VI HOPPAR IN BAKOM RATTEN I UPPFÖLJAREN TILL ETT AV VÄRLDENS BÄSTA RALLYSPEL. HÅLLER INFOGRAMES VAD DE LOVAT? SVARET HITTAR DU I NÄSTA MÅNADS RECENSION AV V-RALLY 2.

APE ESCAPE

ATT FÅNGA APOR MED HÅV KAN BLI NÄSTA TRENDSPORT. VI KOLLAR UPP OM CRASH OCH SPYRO HAR NÅGOT ATT FRUKTA FRÅN DEN SENASTE UTMANAREN PÅ PLATTFORM-SCENEN.

DINO CRISIS

NYA MONSTER ÄR PÅ RYMMEN. VI HAR SNACKAT MED TEAMET BAKOM NÄSTA ÖDLESPEL.

E3 '99

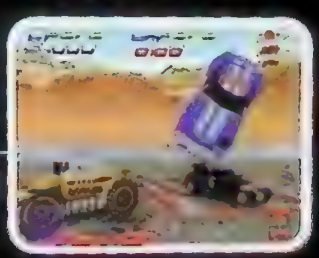
ALLT OM ALLA, DIREKT FRÅN VÄRLDENS STÖRSTA SPELMÄSSA. VI VET VAD DU KOMMER ATT SPELA NÄSTA ÅR!

PLUS!

METAL GEAR: VR MISSIONS, UEFA STRIKER, SILENT HILL, BUGS BUNNY: LOST IN TIME, SYPHON FILTER, OMEGA BOOST, F1 '99, SHADOWMAN, BOMBERMAN

NÄSTA CD

- V-RALLY 2 – SPELBAR
- CARMAGEDDON – SPELBAR
- RACING SIMULATION MONACO GP – SPELBAR
- DRIVER – SPELBAR
- APE ESCAPE – SPELBAR
- SYPHON FILTER – SPELBAR
- 3SIXTY – SPELBAR
- BLOODY ROAR 2 – SPELBAR
- ACTUA ICE HOCKEY 2 – VIDEO
- STAR WARS – VIDEO



nordic games

2 års garanti

PLAYSTATION

Välkommen till nya nordic games

Efter att ha servat 50.000 kunder sedan 1993 har vi bestämt oss för att förnya oss rejält.

Upp till 40% lägre priser. Detta kan vi göra tack vare våra stora inköp från hela världen.

www.nordicgames.com. Premiär för vår nya website. Här finner massor av nya funktioner och erbjudanden.

Ny butik i Marieberg Centrum i Örebro. Sedan tidigare har vi butik i Karlstad och Linköping.

T-Shirt på köpet! Vid beställning under juni medföljer en snygg Nordic Games t-shirt varje order utan extra kostnad så långt lagret räcker, värd 149:-.

- *alltid lägsta pris*
- *alltid 24 timmars leverans*
- *alltid störst sortiment*

Lars Wingefors, VD

Nyheter

Driver 399:-

Legacy of Kain 2 Soul Reaver 449:-

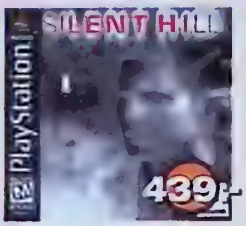
Syphon Filter 385:-

Hard Edge 449:-

Attack of the Saucerman	385
Bloody Roar 2	499
Bomberman Fantasy Racing	429
Croc 2	449
Divers Dream	429
FA Manager	469
Golf Pro	385
Grand Theft Auto Double Pack	429
Grand Theft Auto London	249
Kensei	419
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	499
Monster Seed	449
No Fear Downhill Mountainb.	499
Player Manager 98/99	449
Prince Naseem Boxing	499
Quake 2	429
R-Type Delta	385
Shanghai True Valor	449
Star Ocean	429
Street Fighter Alpha 3	499
Street Fighter Collection 2	499
Syphon Filter	385
Trap Runner	429
Um Jammo Lammy	385
YoYos Puzzle Park	429

Ordinarie

Ridge Racer Type 4



Silent Hill

Actua Golf 3	349
Actua Pool	399
Actua Soccer 3	349
Actua Tennis	349
Allied General	469
Asterix	499
Azure Dreams	399
Big Air	419
Bloodlines	385
Breath of Fire 3	419
Brunswick Bowling	449
Bust A Move 4	419
C&C Retaliation	459
Civilization 2	449
Colin McRae Rally	449
Cool Boarders 3	385
Crash Bandicoot 3	439
Darkstalkers 3	499
Dodgem Arena	385
Duke Nukem Time 2 Kill	349
Ett Småkryps Liv	385
Everybodys Golf	385
FIFA 99	459
Fifth Element	385
Gex 3 Deep Cover	469
Global Domination	499
Grand Theft Auto Double Pack	429
Grand Theft Auto London	249
Granstream Saga	385
Guardians Crusade	449
Heart of Darkness	349
Hugo	399
Jeremy McGrath Supercross 98	349
KKND Krossfire	449
Knock Out Kings	419
Legend	469
Lucky Luke	399
Madden 99	419
Medievil	349
Mega Man Legends	499
Metal Gear Solid	449
Metal Gear Solid Premium Pack	749
Michael Owen WLS 99	449
Monaco Grand Prix 2	419
Mortal Kombat 4	419
Moto Racer 2	459
Music	419
Nascar 99	419
NBA Live 99	419
Need for Speed 4	449
NHL 99	449
NHL Face Off 99	385
Oddworld 2 Abes Exoddus	419
Point Blank	385
Point Blank + Pistol	769
Populous the Beginning	419
Premier Manager 99	469
Pro 18 the World Open Golf	499
Pro Pinball Big Race USA	399
R4 Ridge Racer Type 4 +JogCon	699
Rally Cross 2	385
Resident Evil 2	385
Road Rash 3D	419
Roll Cage	499
Rugratz	419
Running Wild	385
Small Soldiers	419
Spice World	249
Sports Car GT	419
Spyro the Dragon	429
Street Fighter 2 Collection	349
Street Skater	449
Tai Fu	449
Tekken 3	419
Test Drive 4x4	430
Test Drive 5	419
Tiger Woods 99	419
Toca Touring Car 2	449
Tomb Raider 3	449
Triple Play Baseball 2000	419
UEFA Champions League 99	469
WCW vs NWO Thunder	419
Virtua Pool	299
WWF Warzone	419
X-Men vs Street Fighter	469
XGames Pro Boarder ESPN	385

NY KATALOG

Utkommer i juli. Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com
fax 054-10 16 50

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

Billigast i Sverige!!

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Reservation för slutförsäljning.

Platinum

Gran Turismo 249:-

Final Fantasy VII 249:-

Alien Trilogy	249
Bust A Move 2	249
C & C	249
C & C Red Alert	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Destruction Derby 2	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Formula One	249
G-Police	249
Grand Theft Auto	249
Hercules	249
Int.Track & Field	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Mortal Kombat Trilogy	249
Moto Racer	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Porsche Challenge	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Ridge Racer Revolution	249
Road Rash	249
Soulblade	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Toca Touring Car	249
Tomb Raider	249
Tomb Raider 2	249
V-Rally	249
Worms	249

www.nordicgames.com tel 054-18 83 18 fax 054-10 16 50

Tillbehör

229:-

Dual Shock Kopia
5 färger

499:-

Real Arcade Light Gun

Action Replay Datel	399
Action Replay Innov	249
Action Replay Professional Datel	469
Adapter Gun Con Blaze	229
Antennkabel	169
Antennkabel Gun Con Uttag	169
CH Game Stick Pelican	624
Cooling System 220 Volt	469
Game Booster Gameboy Datel	469
GX Converter	249
GX Converter + Fusk möjlighet	349
HK Analog Original	199
HK Ascii Grip	129
HK Asciipad	129
HK Dual Shock Original 5 färger Blå, Grå, Grön, Svart, Transp	329
HK Dual Shock Turbo, Clear Grön, Clear Röd	229
HK Negcon Namco	299
HK Off. Jordan GP Race Control	249
HK Original i påse, demoanvända	99
HK Original, Grå, Svart, Vit	179
HK Resident Evil Ascii	199
HK Standard, Blandade färger	129
HK Zerotech	299
Jam Converter Multisystem	995
JS Analog	699
JS Arcade	499
JS Ascii Stick	599
JS Bio Grip	249
Link Kabel	129
Minneskort 1080 Block, Grå, Sv	599
Minneskort 120 Block, 8MEG, Grå, Blå, Grön, Svart	229
Minneskort 15 Block, Tombraider	299
Minneskort 360 Block, Blå, Clear, Grå, Svart	299
Minneskort 60 Block, Grön, Gul, Röd, Svart, Transp	169
Minneskort Compressor	249
Minneskort Original, Blå, Grå, Grön, Gul, Orange, Röd, Smoke, Svart, Transp, Vit	179
Minneskort kopia Blå, Clear Grön, Clear Gul, Clear, Grå, Grön, Gul, Röd, Svart, Vit	99
Multi Tap, Blå, Röd, Svart	249
Mus Joytech	199
Mus Sony	349
Pedaler till Dual Shock, Blå, Grå, Grön, Röd, Svart	299
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun	299
Pistol, G - Con 45 Namco	499
Pistol, GunCon Pedal	169
Pistol, Lightblaster	149
Pistol, Scorpion + Pedaler	399
Pistol, Scorpion silver	349
Ratt, Dual Shock Mad Catz	649
Ratt, Dual Shock Jordan Joytech	649
Ratt, Innovation PSX & N64	649
RGB Kabel	149
RGB Super AV Kabel Joytech	198
S/Video Cable	149
The Glove Sony	599
Tom Fodral	15
V-Box	995
X-Plorer Blaze	299
X-Tender Förlängningskabel	99

Japan nyheter

849:-

Saga Frontier II
+ Legend of Mana demo

Ace Combat 3	699
Arc the Lad 3	699
Beat Mania Gottamix	699
Black Matrix Advance	799
Blaze & Blade Eternal Quest	549
Cyber Org	799
Dragon Quest 7	849
Final Fantasy 8	799
Final Fantasy Collection	849
Front Mission 3	849
G Generation	499
Gran Turismo 2	849
Grandia 2	749
Gungage	749
Jailbreaker	799
K 1 Grand Prix 98	799
King of Fighters 98	799
Legend Of Mana	849
Marcross	749
Melty Lancer 3 The 3d Planet	749
Metal Gear Integral	849
Mystic Dragoon	749
Omega Boost	799
Persona 2	749
Racing Lagoon	749
Resident Evil 3: Last Escape	849
Rival Schools 2	749
Ufo-A Day in the life	799
Vandal Hearts 2	849
Virtual Hiryu No Ken Dash	799

USA nyheter

479:-

Ehrgeiz

Chessmaster Millenium	549
Ehrgeiz	479
Evil Zone	549
Gauntlet 3D	499
Kawasaki Motocross	499
Messiah	499
Mission Impossible	549
Omikron the Nomad Soul	549
Panzer General Assault	549
Point Blank 2	499
Quake 2	499
Rayman 2	499
RC Stunt Copter	499
Shadow Madness	499
Shogun Assassin	549
Silhoutte Mirage	549
Star Ocean	549
Star Wars Episode 1	549
Suikoden 2	549
Triple Play 2000	549
Vermin	499
Xena Warrior Pricess	499

USA ordinarie

699:-

Lunar Silver Star Story

Allied General	249
Brave Fencer Musashiden	499
Brigandine	549
Dark Forces	249
Destrega	549
Freestyle Boarding 99	399
Gran Turismo	399
Guardians Crusade	549
Kartia	499
Legend of Legaia	499
Master of Monsters	499
Monster Rancher	399
NHL Powerplay 96	99
Parasite Eve	549
Rally Cross 2	399
Resident Evil 2	249
Rival Schools	249
Silent Hill	499
Steel Harbringer	99
Street Skater	499
Syphon Filter	499
Tactics Ogre	549
Tenchu	249
Trap Gunner	499
Xenogears	499

Spelguider

199:-

Legend of Legaia

Final Fantasy 7	149
Goldeneye 007	199
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	199
Lunar Silver Star Story	199
Metal Gear Solid	199
Parasite Eve	149
Resident Evil	129
Silent Hill	199
South Park	199
Syphon Filter	199
Tekken 3	129
Tenchu	129
Tomb Raider 3	199
Xenogears	199
Zelda Guide, svensk	129

Ring oss för de senaste guiderna

T-Shirt på köpet!

Vid beställning medföljer en snygg Nordic Games T-shirt varje order utan extra kostnad så långt lagret räcker. Värde 149:-.

GAME BOY COLOR

Game Boy Color
Nu i nya fräscha färger

699:-

Top Gear Rally
inkl Rumble

399:-

Arcade Hits Joust&Defender	369
Battleship	369
Bugs Bunny Crazy Castle 3	369
Game & Watch Gallery 2	369
Gex 2 Enter the Gecko	369
Harvest Moon	369
Hollywood Pinball	369
Legend of the River King	369
Looney Tunes Carrot Crazy	369
Mortal Kombat 4	369
Pitfall	369
Pocket Bomberman	299
Rampage World Tour	369
Rugrats the Movie	369
Shadowgate Classic	369

Reaspel

249:-

Escape O D T

299:-

Theme Hospital

Actua Soccer	99
All Star Tennis 99	249
Alundra	249
Apocalypse	249
Arcade Greatest Hits 2	199
Auto Destruct	249
Baby Universe	249
Bio Freaks	199
Blasto	249
Bloody Roar	249
Bomberman World	249
Bug Raider	199
Clock Tower	249
Colony Wars	249
Constructor + minneskort	359
Crime Killer	249
Critical Depth	199
Dead Ball Zone	199
Devils Dice	249
Diablo	249
Duke Nukem 3D	249
Exhumed	249
Fighting Force	249
G-Darius	199
Kart Duel 2	199
Kick Off World	199
Klonoa	249
Loaded	99
Madden 97	199
Maximum Force	199
Mega Man 8	249
Motormash	199
Mr Domino	249
N2O	249
NBA Fastbreak 98	199
NHL 98	249
NHL Face Off 97	99
NHL Face Off 98	99
NHL Powerplay 98	199
Nightmare Creatures	249
Ninja	249
One	399
Pitfall 3D	199
Psy Psy	249
Pro Pinball Timeshock	249
Psybadek	199
Psychic Force	249
R-Types	249
Rival Schools	249
San Francisco Rush	249
SCARS	199
Sensible Soccer Club Ed.	249
Sentinel Returns	199
Shadow Gunner	199
Space Jam	249
Spawn	199
Street Fighter Ex+α	249
Super Football Championship	199
Test Drive 4	249
Total NBA 97	199
Wreckin Crew	249
Ys	199
Z	249

nordic games

24 timmars leverans

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer 2	150
Actua Soccer 3	295
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer	95
Adidas Power Soccer 97	95
Adidas Power Soccer 98	95
Agent Armstrong	195
Air Combat	195
Air Race	195
AIV Evolution Global	195
Akuji	350
Alien Trilogy	150
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alundra	195
Andretti Racing	150
Apocalypse	195
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	150
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault	95
Asterix	395
Ataris Arcades Greatest Hits	150
Atlantis	350

Auto Destruct	150
Azure Dreams	250
B-Movie	95
Baby Universe	95
Batman & Robin	225
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlestation	250
Beast Wars	95
Bedlam	95
Big Air	375
Bio Freaks	150
Black Dawn	150
Bloml Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blasto	150
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloody Roar	195
Bloody Roar 2	395
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	325
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Bubble Bobble	350
Bubsy 3D	150
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Burning Road	150
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	395
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Cardinal Syn	95
Carnage Heart	95
Casper	195
Castlevania	295
Centipede	195
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chronicles of the Sword	225
Circuit Breakers	225
City of the Lost Children	150
Civilization 2	395
Clock Tower	195
Colin McRae Rally	350
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	225
Constructor	295
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	350
Crash Bandicoot	195
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Crow City of Angels	195
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	150
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 3	350
Davis Cup Tennis	195
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Descent 2	95
Destruction Derby	150
Destruction Derby 2	195
Devils Deception	195
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Disruptor	95
Doom	195
Dragon Heart	150
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	250
Dynasty Warriors	95
Earthworm Jim 2	195
Eliminator	150
Epidemic	95
Escape GDT	195
ESPN Extreme Games	395
Everybodys Golf	295
Exhumed	195
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	150
Felony 11-79	195
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	195
FIFA 99	350
Fifth Element	150
Fighting Force	195
Final Doom	250
Final Fantasy 7	195
Floating Runner	95
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frenzy	95
Frogger	95
Full Tilt Battle Pinball	150
G-Darius	125
G-Police	95
Galaxian	95
Galaxy Fight	95
Gex	195
Gex 3 Deep Cover	350
Gex 3D	195
Ghost in the Shell	195
Global Domination	395
Gravitorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto	195
Grand Theft Auto London	225
Gridrun	95
Gunship 2000	195
Hard Edge	395
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	150
Herca Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hugo	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	150
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer Pro	95
Int. Track & Field	195
Invasion	195
Iron & Blood	150
Iron Man X/O	150
Isnogoud	195
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	150
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	195
K1 the Arena Fighters	195
Kart Duel	150
Kart Duel 2	195
Kensai	375
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	395
Klonoa	195
Knock Out Kings	350
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	250
Legend	295
Lemmings 3D	150
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	150

Live Wire	295
Loaded	95
Lomax	150
Lone Soldier	150
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden 99	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Mass Destruction	95
Maximum Force	150
MDK	150
Mechwarrior 2	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Legends	395
Mega Man X3	350
Mega Man X4	395
Men in Black	295
Metal Gear Solid	350

Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Monkey Hero	350
Monopoly	450
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	150
Mortal Kombat 4	295
Mortal Kombat Mythologies	150
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	195
Moto Racer 2	350
Motorhead	95
Motormash	95
Motortoon GP 2	195
Music	350
Myst	295
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 98	195
Nascar 99	295
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	195
NBA Live 99	295
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	150
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	350
Need for Speed 4	395
Newman Haas Racing	195
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	295
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	250
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
Note, the	150
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	195
Oddworld 2 Abes Exoddus	195
Off World Interceptor	95
Olympic Games	295
One	95
Overblood	125
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	150
Penny Racers	195
Perfect Weapon	150
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Pitball	95
Pitfall 3D	150
Player Manager	250
Pocket Fighters	250
Pood	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Populous the Beginning	350
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Poy Poy	150
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	350
Prime Goal	95
Pro 18 the World Open Golf	395
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	195
Pro Pinball Timeshock	195
Project Overkill	150
Psybadek	150
Psychic Detective	195
Psychic Force	95
Quake 2	395
R-Types	195
R4 Ridge Racer 4	350
R4 Ridge Racer 4 + JogCon	595
Rage Racer	195
Raging Skies	150
Raiden Project	150
Rally Cross	150
Rally Cross 2	295
Rampage World Tour	395
Rapid Racer	95
Rapid Reload	150
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Raystorm	95
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	250
Reboot	95
Resident Evil	195
Resident Evil 2	195
Resident Evil Directors Cut	195
Retro Force	295
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Risk	395
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	150
Road Rash 3D	195
Robopit	95
Robotron X	95
Rock n Roll Racing 2	195
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
Rosco McQueen	95
Rugrats	295
Running Wild	295
San Fransisco Rush	195
SCARS	150
Sensible Soccer Club Ed.	195
Sentient	95
Sentinel Returns	95
Shadow Gunner	150
Shadow Master	95
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Sim City 2000	395
Skeleton Warriors	95
Skull Monkeys	150
Slam n Jam	95
Slamscape	95
Small Soldiers	195
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Snowboard Phat Air	95
Soulblade	95
Soviet Strike	150
Space Hulk	95
Space Jam	150
Spawn	195
Speedster	150
Spice World	150
Spider	95
Sports Car GT	350
Spot Goes to Hollywood	150
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	150
Star Ocean	375
Star Wars Episode 1	395
Star Wars Masters of Teräs Käsi	250
Streak	95
Street Fighter 2 Collection	195
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha	150
Street Fighter Alpha 2	195
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Ex+@	150
Street Racer	95
Street Skater	395
Suikoden	195
Super Football Champion	95
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	295
Supersonic Racers	95
Syndicate Wars	95
Tai Fu	350
Tekken	150
Tekken 2	150
Tekken 3	295
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	250
Tennis Arena	225
Test Drive 4	195
Test Drive 4X4	295
Test Drive 5	350
Test Drive Off Road	195
Tetris Plus	450
Theme Hospital	225
Theme Park	295
Thunderhawk 2 Firestorm	150
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	350
Tilt!	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	450
Titan Wars	95
Tobal No.1	150
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	250
Tokyo Highway Battle	150
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	195
Tomb Raider 3	250
Tommi Mäkinen Rally	250
Top Gun	150
Transport Tycoon	295
Trap Runner	350
Trash! It	150

Treasures of the Deep	95
True Pinball	195
Tunnel B1	95
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
Unholy War	195
V-Ball	250
V-Rally Platinum	195
V-Tennis	150
Vandal Hearts	195
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	250
Warhammer Shadow...	195
Warzone 2100	350
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	250
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Viper	95
Virtua Pool	225
VMX Racing	295
World Cup 98	150
World Cup Golf	95
Worms	195
WWF In Your House	150
WWF Warzone	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
Xevious 3D	95
XGames Pro Boarder ESPN	295
Yusha Heavens Gate	95
Z	150
Zero Divide	95

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av försäljningspriset betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör

250:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Profession	395	150
Antennkabel Multi Ej Orig	125	15
Antennkabel Multi Orig	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Orig	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minne 1080 Block	450	200
Minne 120 Block	175	50
Minne 15 Block, Kopia	65	30
Minne 360 Block	325	100
Minne 60 Block	150	40
Minne 720 Block	395	150
Minne Comp. 60 Block	150	40
Minne Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun	195	80
Pistol, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual S	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

Ny katalog

Utkommer i juli. Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Nintendo64

350:-

1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazoole 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmageddon 2	450
Castlevania	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamborghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 98	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Brothers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Walalae Country Club Golf	295
War Gods	195

N64 Tillbehör

125:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Orig	125	15
Antennkabel Orig	150	30
Converter, Passport	225	60
Game Booster	295	100
HK Ej Orig	125	30
HK Färg, Orig	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Orig	250	80
Minne 16 x	195	50
Minne 4x Joytech	150	30
Minne Orig	125	40
Minne Std, Färg	75	20
Ratt + Pedaler	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, J-tech	95	30
Rumble Pack Orig	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Alla Megadrive spel 75:-/st

Ring för titlar.

Basenheter

895:-

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Titel	vi säljer	köper
Dreamcast inkl alla kablar	2750	1200
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	695	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	395	150
Virtual Boy	295	100

Dreamcast

550:-

Aero Dancing	550
Blue Stinger	550
Buggy Heat	550
Cho Hamaru Golf	550
Climax Landers	550
Evolution	395
Get Bass Incl. Controller	695
Godzilla	350
HK Original Dreamcast	295
House of the Dead 2 + Pistol	850
Incoming	250
JS Arcade Stick Dreamcast	695
July	250
Marvel vs Capcom	550
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Power Stone	550
Psychic Force 2012	450
Puru Puru Pack	295
Puyo Puyon	450
Ratt, Sega Steering Wheel	895
Redline Racer	550
Sega Cart Driving	550
Sega Rally 2	550
Seventh Cross	250
Sonic Adventure	450
Super Speed Racing Cart	550
Tetris 4D	395
Virtua Fighter 3tb	450
VMS Minneskort	250

GB Color

275:-

Titel	vi säljer	köper
Bomberman	275	100
Bugs & Lola Bunny	275	100
Bugs Bunny Crazy Castle 3	275	100
Bust A Move 3	275	100
Centipede	275	100
Frogger	275	100
Game & Watch Gallery 2	275	100
Gex 2 Enter the Gecko	275	100
Hexcite	275	100
Klustar	275	100
Las Vegas Cool Hand	275	100
Logical	275	100
Looney Tunes Carrot Crazy	275	100
Men in Black	275	100
Missile Command	275	100
Mortal Kombat 4	275	100
Pitfall	275	100
Pocket Bomberman	275	100
Quest Fantasy Challenge	275	100
Quest for Camelot	275	100
Rugrats the Movie	275	100
Shadowgate Classic	275	100
Tetris DeLuxe	275	100
Tom & Jerry	275	100
Top Gear Rally Pocket	275	100
Turok 2 Seeds of Evil	275	100
V-Rally	275	100
WWF Attitude	275	100
Zelda DX	275	100

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Xenocrazy värde 169:-

HK Ascii Grip värde 129:-

Assault värde 169.-

Forsaken värde 169:-

Minne Joytech värde 129:-

Reboot värde 99:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

KÖPINFORMATION:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varer från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____

2. _____

3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

*Gratisprodukt se separat ruta ovan

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 18 år _____

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

Medlemsnr _____

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

SHE WANTED A VIBRATOR

...SHE GOT A VIBRATOR!

THE ORIGINAL DUAL SHOCK CONTROLLER

Är identisk med den handkontroll som följer med din PlayStation. Utrustad med två analoga joysticks, som säkrar bästa möjliga styrning i alla riktningar. En inbyggd vibrator får dig att känna spelet i hela kroppen. Finns i 4 läckra färger.

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

PSX and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc

PlayStation